Les aventures de la BD

CLAUDE MOLITERNI
PHILIPPE MELLOT
ET MICHEL DENNI

«Il devrait y avoir en Italie
une autorité gouvernementale
qui m'obligerait à mettre en scène
Flash Gordon, *Mandrake* ou le *Fantôme*.
Cela soulagerait ma conscience,
je serais obligé de faire ce film…
et je serais le plus heureux des hommes.»

Federico Fellini

«Au fond, vous savez, mon seul rival international,
c'est *Tintin*! Nous sommes les petits
qui ne se laissent pas avoir par les grands.
On ne s'en aperçoit pas, à cause de ma taille.»

Charles de Gaulle

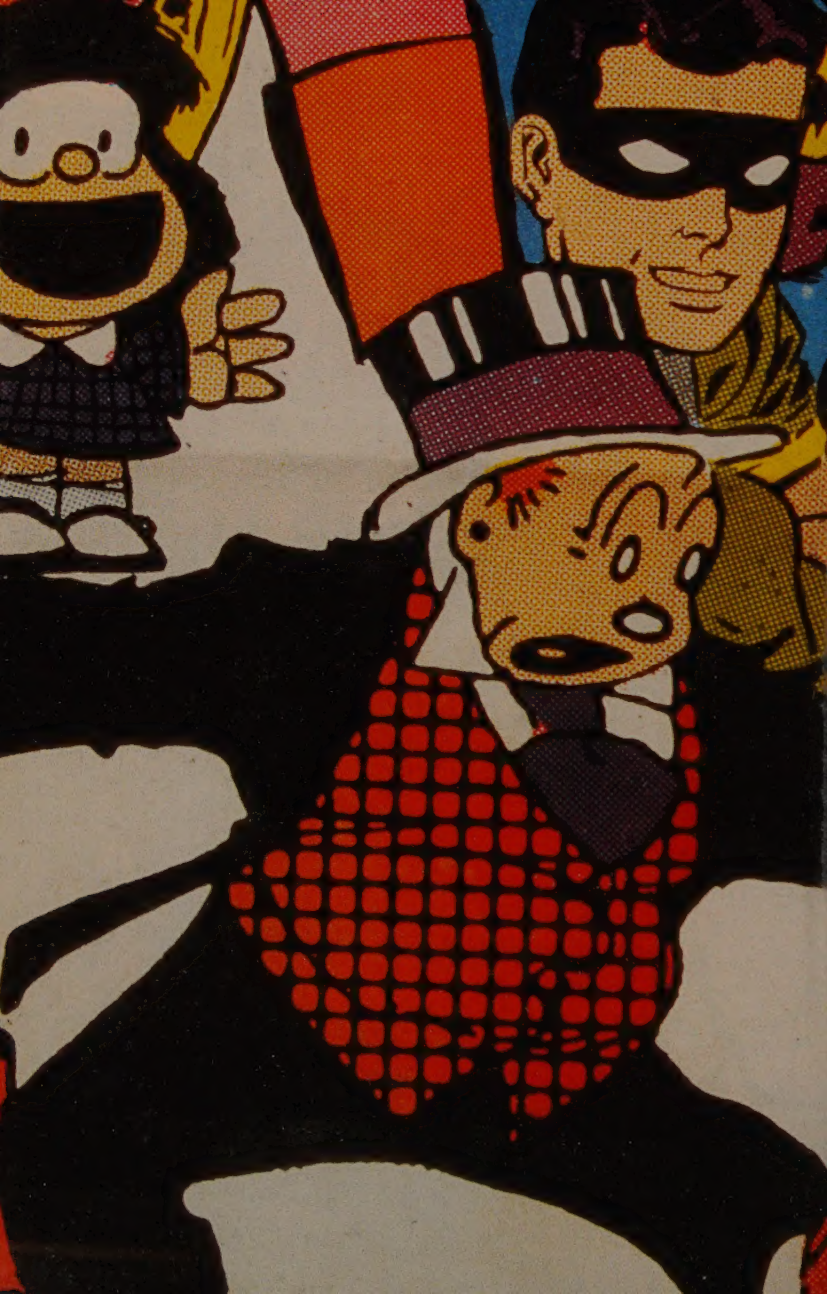
«J'ai plus appris en théorie de la communication
dans les *Bijoux de la Castafiore*
que dans cent livres théoriques mortels
d'ennui et stériles de résultats.»

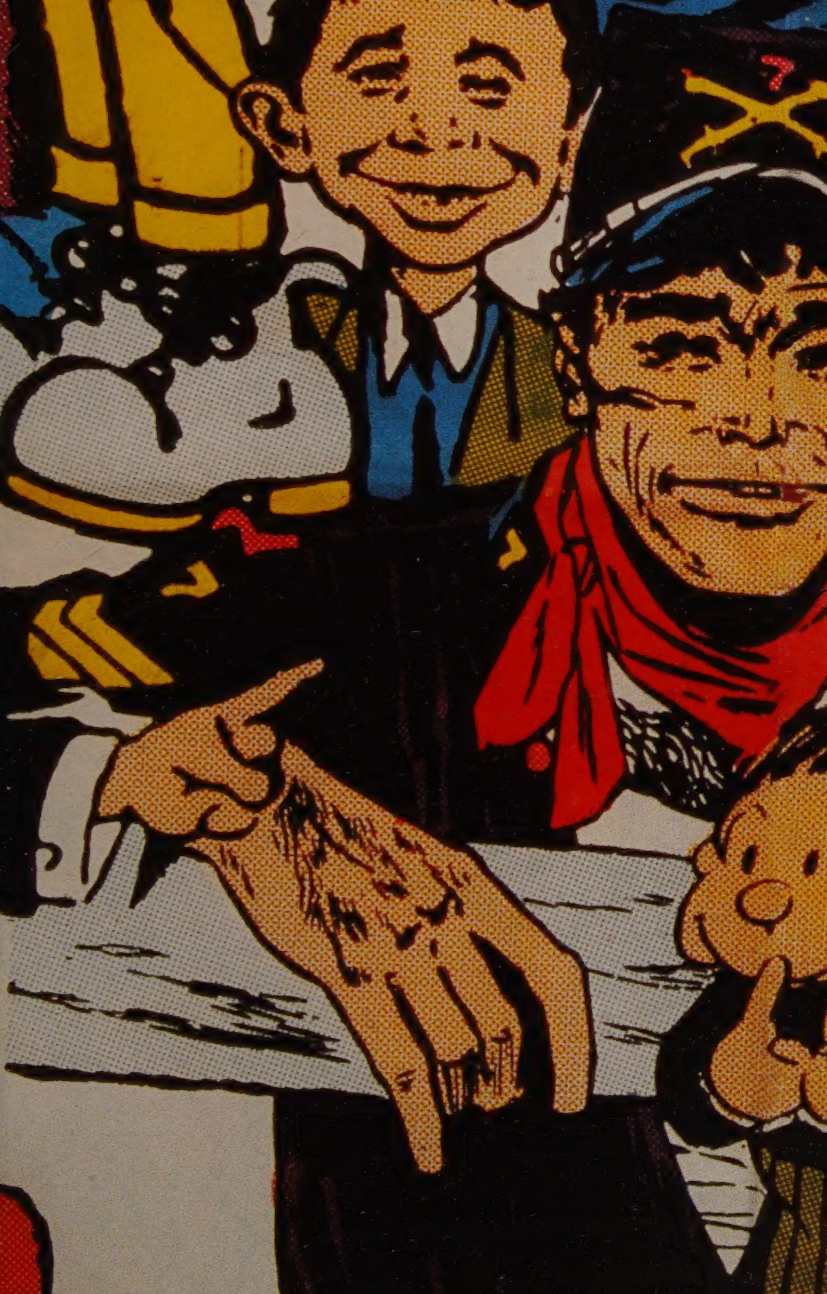
Michel Serres

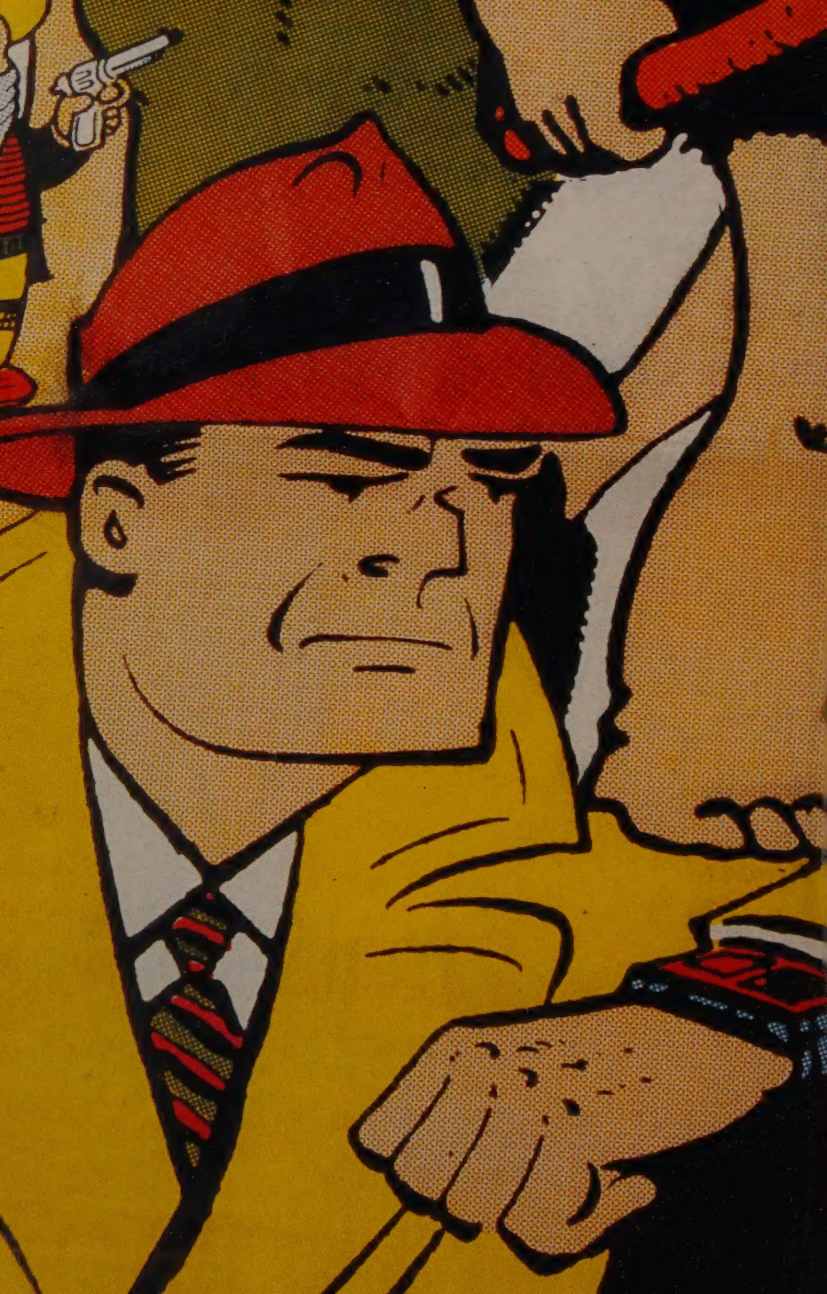
Withdrawn from stock
Varndean

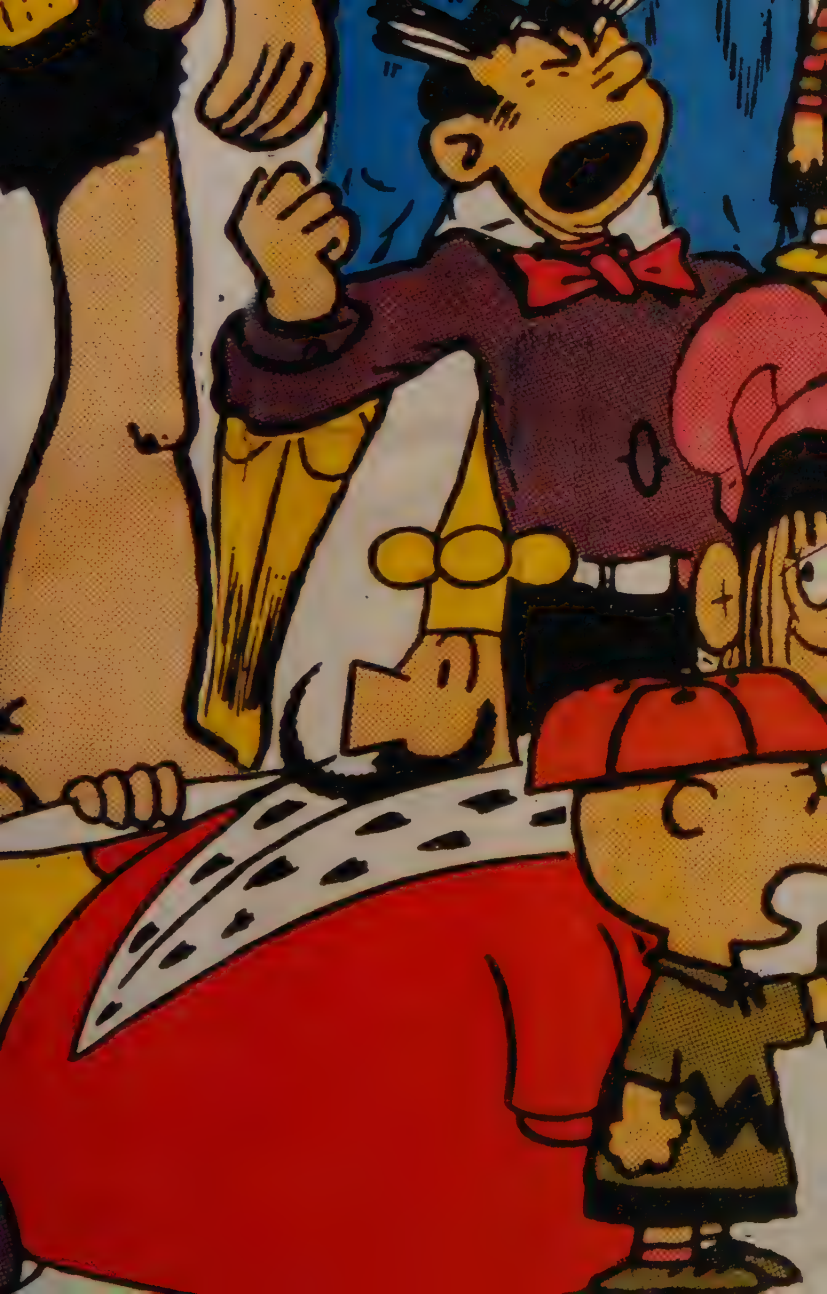
LEARNING RESOURCE CENTRE
29830-I

THE PROPERTY
ARUNDEL ART COLLEGE LIBRARY
BRIGHTON BN1 6WS









Claude Moliterni enseigne les arts plastiques à la faculté de Vincennes. Scénariste, romancier, fondateur de la revue *Phénix*, co-organisateur d'expositions et de festivals (Paris, Angoulême, Lucca, Expocartoon, New-York, Sao Paulo), il est directeur littéraire chez Dargaud de 1973 à 1989 et de la rédaction de *Pilote* et *Charlie Mensuel*. Auteur de divers ouvrages sur le sujet (Horay, Nathan, Serg, Watsoon & Guptill, Planeta, Graphis) et co-auteur du *Dictionnaire mondial de la BD* (Larousse). Il est aujourd'hui directeur de collection (Bagheera, Horay).

Michel Denni dirige à Paris les librairies Lutèce spécialisées en bandes dessinées anciennes. Ancien collaborateur de *Charlie Mensuel* et de *Pilote et Charlie*, co-rédacteur en chef de la revue *Le Collectionneur de bandes dessinées*, il est responsable de la parution tous les deux ans du catalogue *Trésors de la bande dessinée* (BDM) dont il est un des auteurs.

Philippe Mellot est journaliste, écrivain, il fut rédacteur en chef de *Charlie Mensuel*, puis de *Pilote* (1982-1989). Il est également co-auteur des dix éditions du BDM.

En hommage à Hugo Pratt

Tous droits de traduction et d'adaptation réservés pour tous pays
© Gallimard 1996
1re dépôt légal : janvier 1996
Dépôt légal : mars 1999
Numéro d'édition : 91089
ISBN : 2-07-053341-7
Imprimé en Italie par Editoriale Lloyd

THE PROPERTY
of
VARNDEAN COLLEGE LIBRARY
BRIGHTON BN1 6WQ
Ve 273 / 01-02 / GRANT FOUNTAIN
Z 10.95

LES AVENTURES DE LA BD

Claude Moliterni
Philippe Mellot
Michel Denni

DÉCOUVERTES GALLIMARD
LITTERATURE

COMIC SUPPLEMENT OF
The Examiner.
SAN FRANCISCO.
DECEMBER 7th 1902
COPYRIGHT 1902 BY W. R. HEARST
ALL BRITAIN RIGHTS RESERVED

The Katzenjammers Celebrate Christmas.

And Happy Hooligan Helps.

« Nous pouvons trouver le comique et le tragique, l'aventureux et le romantique, le prosaïque et le poétique. La bande dessinée est tout et rien de cela. Elle est contradictoire et paradoxale, chose qui ne finit pas et change de définition, patrie du conformisme et rebelle. Examinez bien cet art. Vous y trouverez la lumière et l'ombre, la vérité recherchée et le côté sombre de nous-mêmes. »

Burne Hogarth
dessinateur de *Tarzan*

CHAPITRE PREMIER

UNE FORME ÉLABORÉE DE LA NARRATION EN IMAGES

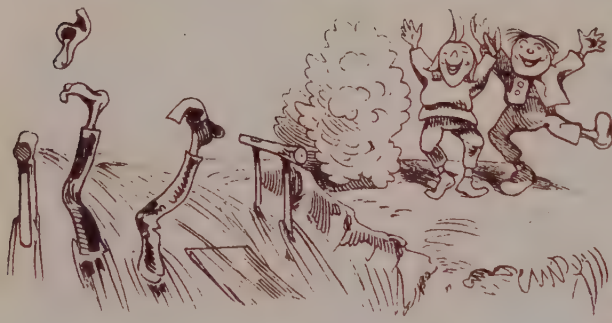
Deux nigaudes, Artémise et Cunégonde, les filles de *Fenouillard* (ci-contre), et les garnements des *Katzenjammer Kids* («Pim, Pam, Poum», à gauche)... Les débuts de la bande dessinée sont inséparables du monde de l'enfance.

Les précurseurs élaborent un nouveau langage

En 1827, pour distraire ses élèves, Rodolphe Töpffer, un maître de pensionnat suisse, compose sept histoires en images réunies en petits volumes de format oblong. Ces estampes – *M. Cryptogame*, *M. Festus*... – ont la particularité de mettre en situation des personnages à la recherche de quelque chose qui se dérobe, donnant ainsi aux récits de leurs aventures un rythme saccadé dont la construction sémantique est assurée avant tout par l'image, le texte ne jouant qu'un rôle secondaire.

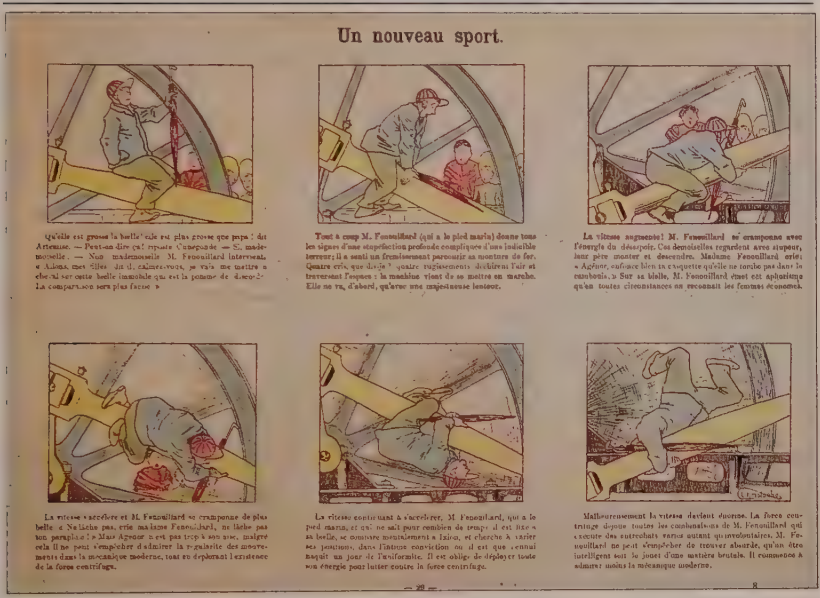
Töpffer fait école. En France, ce sont les magazines illustrés qui accueillent les premières bandes dessinées. Amédée de Noé, dit Cham, réalise dans

Inspiré par les images des frères Pellerin à Epinal (1811) aux structures narratives encore bien rudimentaires, Rodolphe Töpffer invente le gag visuel avec *Les Amours de monsieur VieuxBois* (ci-dessus). Le premier, il articule illustrations et textes sous forme de séquences et fait usage du dessin comme d'une écriture.



l'*Illustration*, en 1843, les aventures de messieurs *La Jaunisse*, *La Mélasse* et *Vertpré*, suivies l'année suivante de celles de *M. Jobbard*, tandis que Nadar, le futur photographe, publie la *Vie privée et publique de Mossieu Réac* en 1848-1849 dans la *Revue comique*. Gustave Doré s'essaie également à l'histoire en images avec les *Désagréments d'un voyage d'agrément* (1851), l'*Histoire de la Sainte Russie* (1854) et les *Folies gauloises* (1859). Il influence l'Allemand Wilhelm Busch, créateur des garnements *Max und Moritz* (1865).

Les deux héros de Busch, *Max et Moritz* (ci-dessus), influenceront nombre d'auteurs parmi lesquels Dirks et ses *Katzenjammer Kids*.



Mais un autre disciple de Töpffer révolutionne la figuration narrative. Le 31 août 1889, Christophe crée dans *Le Petit Français illustré* – hebdomadaire pour enfants que vient de lancer l'éditeur Armand Colin – *La Famille Fenouillard*, suivie des *Facéties du sapeur Camembert* (1890), de *Vie et mésaventures du savant Cosinus* (1893), des *Malices de Plick et Plock* (1893) et du *Baron de Cramoisy* (1899). Christophe découvre, un peu avant le cinématographe (né en 1895), la plongée, le plan américain, le plan moyen et le premier plan, le travelling et le panoramique, les clairs-obscurs et les contre-jours, la profondeur de champ, le montage alterné et même la technique de la caméra subjective. A l'exception du gros plan et de la contre-plongée, il élabore les bases du langage des futurs arts du mouvement : cinéma, télévision et bande dessinée.

Dans *La Famille Fenouillard*, Christophe continue sans cesse d'innover afin de donner un rythme à ses images. En fait, tout en s'amusant à écrire des histoires en images destinées aux enfants sages, il découvre un nouveau langage. Il déclare : «L'enfant est tout yeux : ce qu'il voit le frappe plus que ce qu'il entend.» Mais, trop modeste, il ne fera pas carrière dans le dessin, et terminera sa vie en respectable sous-directeur du laboratoire de botanique de la Sorbonne.

En France, la bande dessinée connaît un véritable essor grâce aux magazines d'humour pour enfants

Alors que l'éditeur Fayard publie *La Jeunesse illustrée* (1903), à laquelle collabore Benjamin Rabier, et *Les Belles Images* (1904), deux revues encore très influencées par les images d'Epinal, Gautier-Languereau lance en 1905 *La Semaine de Suzette* destinée aux petites filles de «bonne famille». Une robuste Bretonne quelque peu candide, surnommée *Bécassine*, y accumule les balourdises sur un texte rassurant, mais assez caustique de Jacqueline Rivière, puis de Caumery – pseudonyme de l'éditeur Languereau. Elle est dessinée avec talent pendant

Chaque année, pour les vacances de Pâques, Caumery se retirait dans sa villa de Saint-Jean-de-Luz et rédigeait le scénario de l'aventure de *Bécassine* à paraître dans *La Semaine de Suzette* au début de l'année suivante, puis en album pour les fêtes de Noël. Au total, il écrira 25 épisodes de 1913 à 1939.

un quart de siècle par Pinchon, peintre de formation, qui élabore des successions d'images où Bécassine et les autres personnages semblent se mouvoir sur une scène de théâtre, en plan général, face au lecteur. De temps en temps, un médaillon rappelant la jumelle de théâtre montre les héros rapprochés ou éloignés. De ce fait, Pinchon n'a guère contribué à l'évolution de la technique dite de figuration narrative; mais, pour la première fois, un personnage comique se déplace dans un environnement réaliste. Si ses dessins expriment une certaine sérénité, avec des personnages qui évoluent lentement dans un décor statique, *Les Pieds nickelés*

«Si *Bécassine* avait porté le costume habituel des gens de maison, aurait-elle connu un succès aussi durable? [...] Le héros a besoin d'un costume tout comme le chevalier d'une armure qui sacralise la mission et le distingue du commun des mortels.»

Francis Lacassin

de Louis Forton, lancés dans *L'Epatant* en 1908, sont nettement plus dynamiques. Forton compose un texte extérieur à l'image, qu'il commente, mais il est le premier à introduire – judicieusement – des ballons, appelés bulles ou phylactères, dans lesquels s'exprime un personnage à l'intérieur d'une vignette. Il esquisse même un dialogue à distance, ajoute des monologues en aparté, ne craint pas de transcrire des bruits (sonnettes, ronflements, coups de poing, etc.). Il utilise des objets en gros plan afin d'accentuer la profondeur de champ, introduit en France l'effet de suspense dans une bande comique. Pourvus de personnalités graphiques inoubliables, les *Pieds nickelés* – Filochard, Croquignol et Ribouldingue – aux trognes caractéristiques, passeront à la postérité, inspirant d'autres dessinateurs jusqu'à aujourd'hui.

Avec des personnages cohérents évoluant dans l'espace et le temps, un sens du découpage fondé sur la variation des cadrages et des angles de vision, la systématisation du suspense, des enchaînements et des raccords entre les séquences, Louis Forton dans *Les Pieds nickelés* se rapproche des structures narratives de la bande dessinée moderne. Il est aussi un des premiers à tenter un essai de sonorisation graphique de la bande dessinée en pratiquant l'onomatopée. Le «bruit écrit, dessiné, trituré, devient élément de décor et le lecteur prend acte de l'artefact ainsi créé. Son oreille mentale ne s'étonne plus de rien» (Didier Quella-Guyot, historien du genre).

CORRIERE dei PICCOLI

REGNO: ESTERO: ANNO L. 15.- L. 30.- SEMESTRE L. 8.- L. 16.-

SUPPLEMENTO ILLUSTRATO del CORRIERE DELLA SERA SI PUBBLICA OGNI SETTIMANA

UFFICI DEL GIORNALE: VIA SOLFERINO, N° 28. MILANO.

PER LE INSERZIONI RIVOLGERSI ALL'AMMINISTRAZIONE DEL « CORRIERE DELLA SERA » - VIA SOLFERINO, 28 - MILANO

Anno XXVIII - N. 33 | 16 Agosto 1936 - Anno XIV | Centesimi 30 il numero

1. Formichino ecco si affretta ad uscire in vetturetta; chè una gita egli vuol fare, dopo tanto lavorare.

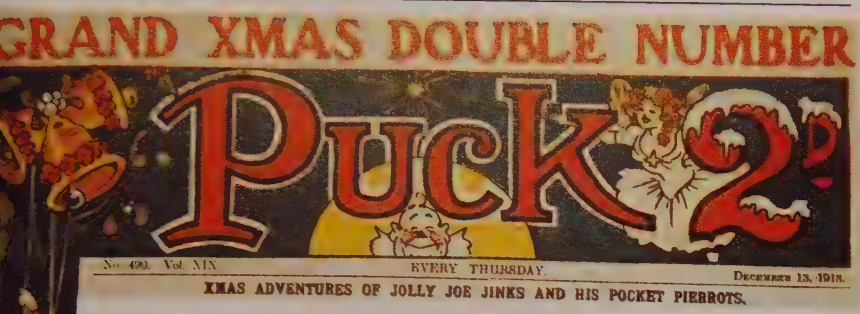
2. Ma aggiustar deve un congegno con perizia e con impegno, mentre il poco discosto qualchedun guata nascosto.

Dans le reste de l'Europe, on assiste également à la diffusion de la bande dessinée par des magazines

En Italie, les *fumetti* – nom italien de la bande dessinée, littéralement «bulles» – apparaissent en 1908 avec la création du *Corriere dei Piccoli* : la fantaisie débridée et poétique du dessinateur Antonio Rubino présente toujours un récit simple et lumineux, pétillant de couleurs vives et de gags naïfs. Tofano y crée le personnage clownesque de Bonaventura qui remporte un énorme succès. Aux Pays-Bas, un contemporain de Töpffer, Alexander Vr Huell a publié *Zoo Zijner* dès 1847. En Espagne, la bande dessinée moderne débute dans la revue *Charlot* (1916).

Dans le *Corriere dei Piccoli*, les bulles sont remplacées par des commentaires en octosyllabes, signes distinctifs de la bande dessinée italienne. Les enfants s'entichent d'un petit noir dessiné par Mussino, *Bilbobul*, qui évolue dans une Afrique de fantaisie (ci-dessous).

Teme il negro che il padrone i gendarmi irato appelli; al pensier della prigione gli si drizzano i capelli



Le personnage créé par Charlie Chaplin au cinéma est transposé par le dessinateur Rojo. Au Portugal, dès 1870, Pinheiro réalise dans *Binoculo e Berlinda* les premiers essais de narration figurative avant que Stuart Carvalhais donne ses lettres de noblesse au genre avec *Quim e Manecas*, en 1915, dans *Seculo Comic*.

En Suède, Oskar Andersson sort une des premières bandes muettes et sans bulle, *L'Homme qui fait tout ce qui lui passe par la tête*, de 1902 à 1906, dans la revue *Sondags-Niss*, bien avant Jacobsson qui publie *Adamson* en 1920. En Finlande, le pendant de Bécassine, *Pekka puupaa*, devient célèbre sous le crayon de Fugeli. En Pologne, la narration en images a commencé dès 1859 dans la revue *Tygodnik Ilustrowany* où se distingue le dessinateur Kostrzewskir, tandis que dans la jeune Union soviétique le caricaturiste Geremmych réalise des bandes de propagande bolchevique pour le journal *La Rosta* (1919). Cependant, cette expérience n'aura pas de suite en URSS.

En Grande-Bretagne, dans le magazine *Punch*, créé en 1841 (qui existe encore aujourd'hui), le mot *cartoon* – « projet d'une œuvre d'art » – prend tout son sens avec le personnage de *Mr Briggs*, mais surtout avec *Ally Sloper*, un journal pour les jeunes des classes moyennes, dont le héros éponyme pourrait fort bien figurer dans les romans contemporains de Charles Dickens. Cependant, rapidement, le marché britannique va se laisser envahir par l'énorme production américaine.

C'est dans *Punch* en 1843 que paraît le croquis satirique de John Leech, *Substance and Shadow* accompagné de la légende «cartoon n°1», première contribution à la terminologie. Trois ans plus tard, les *cartoons* anglais s'affirment dans les revues *Comic Cuts* et *Illustrated Chips*, toutes publiées par l'Amalgamated Press. De nombreux magazines s'inspirent de la formule d'histoires en images de *Punch*, comme *Puck*, publié le 13 juillet 1904, premier illustré en couleurs, de très grande qualité, qui paraîtra jusqu'en 1940 (ci-dessus).

Aux Etats-Unis, la presse dominicale donne leur place aux premiers maîtres des «comics»

A la fin du XIXe siècle, la presse américaine est en grande partie aux mains de magnats, tels que William Randolph Hearst et Joseph Pulitzer. Hearst pressent la force de l'image dans un pays où affluent des milliers d'émigrants souvent illettrés. Mais, le 5 mai 1894, c'est Pulitzer qui publie, dans son quotidien *The New York World*, ce qu'on peut considérer comme l'ancêtre des bandes américaines, *At the Circus in Hogan's Alley*, grande composition humoristique qui raconte les aventures d'un garnement chauve aux oreilles en feuilles de chou portant une chemise de nuit blanche, puis jaune à partir de janvier 1896. Le héros est alors baptisé *The Yellow Kid*. Son auteur, R.F. Outcault, est aussitôt engagé par Hearst et le «gamin jaune» se retrouve dans le supplément dominical en couleurs du *New York Journal*. Petit à petit, par la juxtaposition des images à l'intérieur de cases indépendantes et l'utilisation de bulles, *The Yellow Kid* devient la première bande dessinée moderne. Chaque série occupe alors une demi-page ou une page entière du journal.

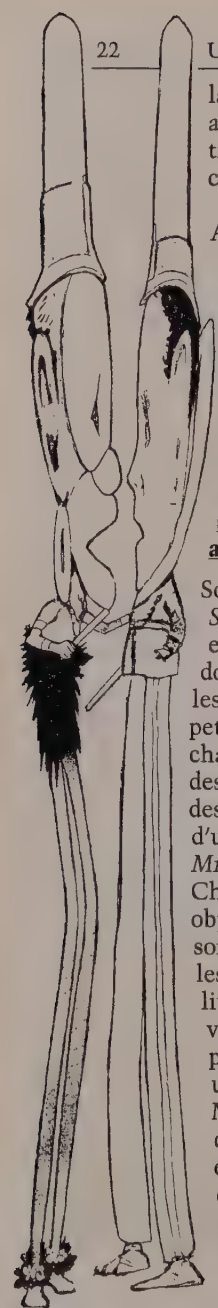
Joseph Pulitzer (1847-1911) fonde son propre quotidien à Saint-Louis en 1864, puis achète le *New York World* (1883). Il en fera le prototype du journal moderne avec des gros titres, des articles sensationnels et bien sûr des illustrations et de la bande dessinée.

À l'origine, le *Yellow Kid* était vêtu d'une chemise blanche. Bloqués par une grève générale en janvier 1896, certains ouvriers imprimeurs décident de faire quand même rouler les rotatives et tentent d'innover. Ils teignent la chemise en jaune, couleur qui n'est pourtant pas encore au point sur leurs presses. C'est le succès. Le *Yellow Kid* (à gauche), contribuera à donner son nom aux casseurs de grèves – les «jaunes». *Buster Brown* (ci-contre), également créé par Outcault en 1902, relate les aventures d'un gamin élégant et espiègle et de son bouledogue Tige.

Entre-temps, le 12 décembre 1897, une bande humoristique, *The Katzenjammer Kids* («Pim, Pam, Poum» en français), dessinée par Rudolph Dirks, paraît dans le supplément du *New York Journal*. En 1912, Dirks quitte le *New York Journal* de Hearst pour le *New York World* de Joseph Pulitzer. Les deux magnats s'affrontent alors dans une succession de procès retentissants à l'issue desquels Dirks est obligé de rebaptiser sa bande, *Captain and the Kids*.

Toujours dans le *New York Journal*, Frederic Burr Opper réalise *Happy Hooligan* à partir du 11 mars 1900, relatant les pérégrinations d'un clochard philosophe et pathétique, dont s'inspira sans doute Charlie Chaplin dans ses premiers films. Deux ans plus tard, il fait paraître *Alphonse and Raoul*, l'histoire de deux Français caricaturaux en voyage aux Etats-Unis, que suit *Maud the Mule* en 1904. Maître de l'absurde et de la fantaisie, Opper devient, avec Dirks dont il est l'ami, un des maîtres de

Les *Katzenjammer Kids* sont composés de Die Mama, Hans et Fritz les gamins, Captain et Inspector (ci-dessous). Leurs aventures se déroulent en *comic strips* (bandes dessinées comiques) ou *comics*, comme on appellera bientôt les bandes américaines.



la bande dessinée comique américaine aux personnages très typés, «forcés» pour être compris par tous.

Toutes les séries d'outre-Atlantique sont à cette époque humoristiques, d'où l'appellation *comics* (ou *funnies*) par laquelle on désigne encore aujourd'hui la bande dessinée américaine.

En 1905, Winsor McCay apprend aux lecteurs non plus seulement à rire mais aussi à rêver

Sous le titre *Little Nemo in Slumberland*, McCay dessine en pleine page du supplément dominical du *New York Herald* les songes fantastiques d'un petit garçon transporté chaque nuit au «pays des rêves». Il évolue au-dessus ou à l'intérieur d'un paysage digne des *Mille et une nuits*. Chaque décor, chaque objet est réalisé avec un soin minutieux rappelant les enluminures des livres d'heures ou les vitraux. Pour la première fois dans une bande dessinée, McCay utilise la couleur dans un but esthétique avec un choix approprié des dominantes. Il n'est pas seulement un

Winsor McCay appréhende et résout, dès 1905, les problèmes de narration qui peuvent se poser à l'élaboration d'une planche de bande dessinée. Le cadre devient panoramique, s'allongeant en minces rectangles horizontaux (ou verticaux) et donnant une impression d'étendue et de profondeur. Pourtant, cette innovation ne suffit pas à McCay qui utilise le cadre variable, agrandissant ou rétrécissant son «champ» selon les nécessités dramatiques et spectaculaires de la planche. Allant plus loin, il utilise le même décor pour deux actions différentes, retrouvant le vieux procédé du décor simultané du théâtre médiéval. Grâce à la couleur, McCay introduit une continuité chromatique et crée une atmosphère déterminée qui se retrouve dans chaque vignette d'une même planche.

amuseur, c'est un esthète raffiné. A la fois peintre visionnaire et architecte urbaniste, il imagine des cités majestueuses, des palais tarabiscotés aux arabesques très modern style, édifie des dômes en champignon, des colonnes et des minarets, des gratte-ciel avec des passerelles jetées entre les nuages. Sur ces métropoles féeriques, il s'autorise des plongées spectaculaires, crée des perspectives ouvertes ou renversées. Au fil des bandes, à chaque excursion nocturne, Little Nemo prend de l'assurance, maîtrise de plus en plus ses rêves, mais ne peut éviter la fin inéluctable : le réveil.

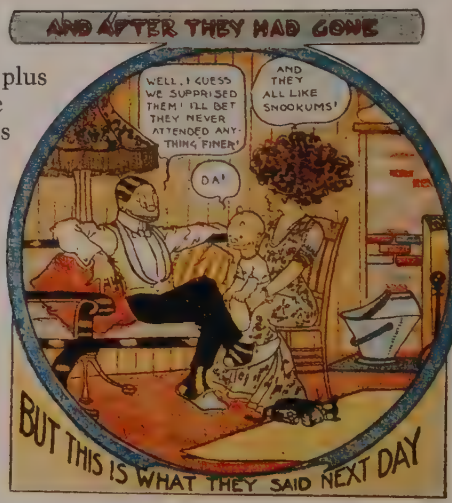
Si McCay démontre de façon magistrale que la bande dessinée peut être un art, celle-ci est également devenue, en ce début de siècle, une industrie au lectorat en pleine croissance. Car les Américains sont de plus en plus nombreux à savoir lire ! Bientôt, le supplément du dimanche où elle restait cantonnée ne suffit plus et la BD envahit les quotidiens : à partir de 1907, Bud Fisher publie tous les jours *Mr Mutt* (devenu plus tard *Mutt and Jeff*) dans le *San Francisco Chronicle*. Pour la première fois, afin de fidéliser le lecteur, une histoire se termine par un placard invitant à lire la suite dans le numéro du lendemain.

Bud Fisher, avec le début de la parution quotidienne, signe la fin de l'ère des précurseurs. Les comics ayant acquis la plupart de leurs structures narratives perfectionnent leurs techniques de diffusion.

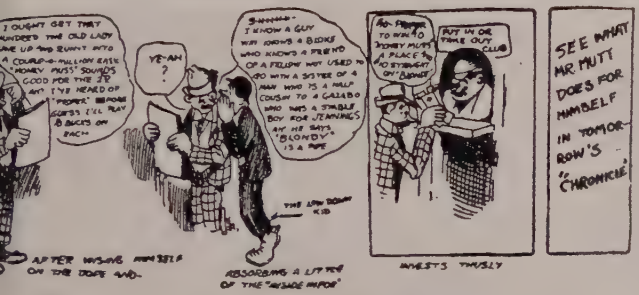
Bud Fisher, initiateur des *daily strips* (bandes quotidiennes), dessine *Augustus Mutt* (ci-dessus), l'antihéros qui rencontre Jeff dans un asile de fous et avec lequel il va former l'étrange paire *Mutt and Jeff*.

Succès mondial du «family strip»

En 1912, Randolph Hearst lance l'agence de presse International News Service qui devient le King Feature Syndicate (KFS) deux ans plus tard. Cet organisme a pour charge de placer et de revendre les bandes dessinées qu'il diffuse dans les journaux du monde entier. En effet, pour rentabiliser leur production, les éditeurs américains doivent toucher un vaste public : ils privilégient des personnages dans lesquels le plus grand nombre peut se reconnaître et promeuvent un humour identifiable par tous. Pas de *Pieds nickelés* amuseurs de prolétaires ni de *Bécassine* pour jeunes filles de bonne famille comme en France, mais des archétypes susceptibles de toucher l'inconscient collectif d'un lectorat de dimension mondiale. Rien de mieux pour cela que la bande à caractère familial, le *family strip*, fondée sur les bonnes vieilles recettes de la guerre

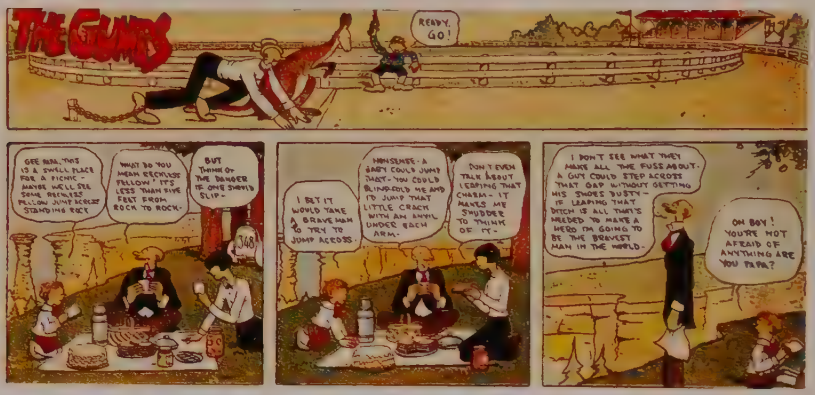


En 1904, McManus dessine les aventures de jeunes mariés et de leur infernal bambin : *The Newlyweds and their Baby* (ci-dessus).



C'est encore McManus qui lance, en 1913, *Bringing up Father*, douce satire du rêve américain de promotion sociale. Il met en scène les démêlés familiaux de Jiggs, ancien maçon devenu milliardaire à la loterie, de son épouse Maggie et de leur fille Norah qui, elles, cherchent à fréquenter le beau monde, alors que Jiggs ne rêve que de retrouver ses copains au bar du coin (ci-dessous).

conjugale où des femmes de tête terrorisent leur mari. Le chef-d'œuvre du genre est *Bringing up Father* («La Famille Illico» en français) que George McManus réalise à partir du 3 août 1913 dans le *New York Journal*, où Norah essaye d'«éduquer» son père pour en faire un gentleman (d'où le titre).



The Gumps («La Famille Mirliton») de Sidney Smith, en 1917, *Gasoline Alley* de Frank King et *Home Sweet Home* de Harry J. Tuthill en 1919 exploitent le thème des chamailleries de couples. Les intrigues sont solidement construites, le ton mêle le mélo, la satire burlesque et même un zeste d'aventure. En 1920, dans le *Chicago Tribune*, paraît *Winnie Winkle* («Bicot président de club») de Martin Branner, bande fort sympathique qui rencontre un accueil chaleureux du public, notamment en France.

La création des *syndicates* – comme le King Feature Syndicate – constitue un progrès permettant aux *comics* d'être diffusés partout. Mais ces agences de presse sont aussi le signe d'une certaine uniformité technique (format identique des vignettes) et thématique (choix de sujets innocents). Exemple type de ce conformisme : le *family strip*. C'est ainsi que l'on voit paraître des séries, telles que *The Gumps* (ci-dessus) aux dialogues très pauvres ; le très populaire *Gasoline Alley* dont la nouveauté est de faire vieillir ses personnages ; *Winnie Winkle*, qui devient célèbre grâce aux exploits de son frère Perry – Bicot en France (ci-contre).

Deux chats surréalistes

Personnage complexe, Randolph Hearst n'hésite pas à promouvoir parallèlement des bandes plus ambitieuses, au rendement financier moins évident, avec des personnages plus complexes, s'adressant à un public plus adulte, plus cultivé.

Ainsi, *Krazy Kat* de George Herriman, créé dans le *New York Journal* en 1910, met en scène un chat, un chien et une souris évoluant dans un univers de non-sens auquel reste insensible la majorité des lecteurs. Le trio aura pourtant son propre *strip* dès 1911 et sa planche dominicale en 1919, qu'Herriman poursuivra jusqu'à sa mort en 1944. De même, créé en 1917 en dessin animé par l'Australien Pat Sullivan, *Felix the Cat* («Félix le chat») est adapté en bande dessinée par Otto Mesmer en 1923 et distribué dans la presse par le King Feature Syndicate. Comme en témoigne *Felix the Cat*, bande dessinée et dessin animé n'ont cessé, depuis leur invention, de s'influencer.

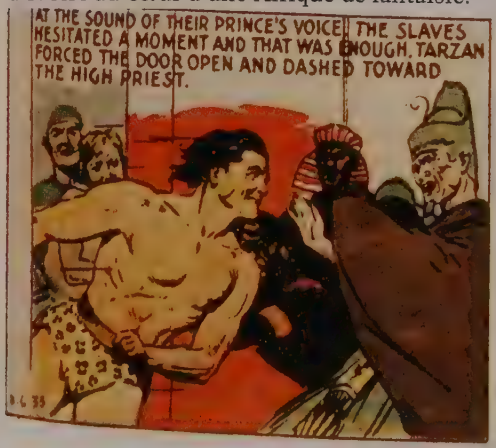
Krazy Kat (ci-dessous) est une chatte amoureuse d'une petite souris, Ignatz, qui, agacée par les débordements affectueux de Krazy, lui jette des briques pour s'en débarrasser, tandis que Offissa B. Pupp, le chien, chargé de faire respecter l'ordre, amoureux de Krazy cherche à arrêter la souris et à la mettre en prison. Chaque page du dimanche est une variation sur ce thème. La brique est l'instrument de la fatalité qui relie les trois personnages. Les décors se transforment dans l'indifférence totale de ces héros plongés dans un monde absurde.

Venu du dessin animé, *Felix the Cat* (à gauche) apporte à la BD une certaine poésie : un espace étrange et onirique, une langue argotique et pourtant proche du conte.

La période qui s'ouvre en 1928 avec *Tim Tyler's Luck* (ci-contre) et qui se termine avec le début de la Seconde Guerre mondiale représente l'âge d'or de la bande dessinée. Cette mutation a lieu sous l'influence du cinéma hollywoodien en plein essor et du roman d'aventures. Elle est aussi le fruit de l'impulsion des agences, telles que le King Feature Syndicate, le Chicago Tribune Syndicate, New York News, le NEA Service, le McNaught Syndicate et la John Dille Company, qui recrutent une nouvelle génération de dessinateurs formés dans des académies d'art et ayant débuté dans l'illustration.

Le mythe des terres lointaines

Au cours des années 1920, les bandes mettant en scène des enfants ou des adolescents se développent : les gosses de banlieue de *Just Kids* d'Ad Carter en 1923, *Little Orphan Annie* de Harold Gray, l'année suivante. En 1925, Percy Crosby crée *Skippy*, un enfant étrange aux yeux hallucinés. Mais c'est *Tim Tyler's Luck* («Raoul et Gaston») de Lyman Young, dans le *New York Journal* à partir du 13 août 1928, qui concrétise ce nouveau genre en donnant la vedette à deux adolescents lancés en compagnie de la panthère noire Fang dans la chasse aux trafiquants d'esclaves et d'ivoire au cœur d'une Afrique de fantaisie.

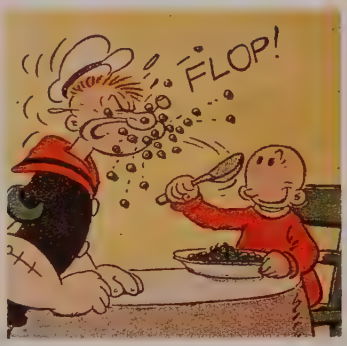


A partir du 7 janvier 1929, Harold Foster se lance dans l'adaptation en bandes dessinées du roman d'Edgar Rice Burroughs, *Tarzan of the Apes* («Tarzan des singes»), dans le *New York Mirror*. Engagé par l'Union Feature Syndicate (UFS), Foster suit assez fidèlement les intrigues créées par l'auteur et n'utilise pas le ballon, mais le texte incorporé dans des images quelque peu figées, contrairement à Burne Hogarth qui, à partir de mars 1937, fera de Tarzan un des classiques de la bande dessinée en pratiquant les techniques du cinématographe : panoramique, travelling arrière ou latéral, plongée, profondeur de champ, etc.

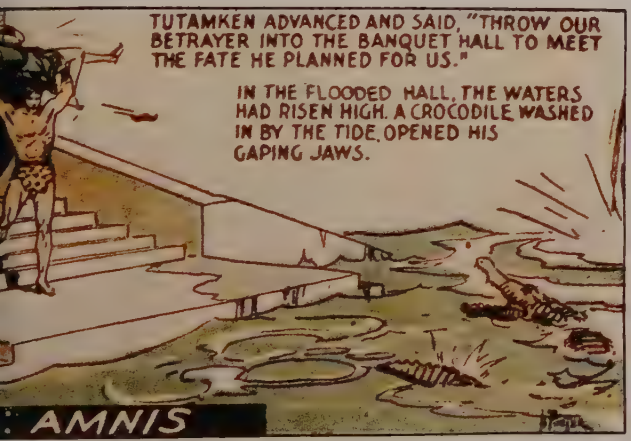
Le comique de situation naît des bagarres épiques entre *Popeye* et le grand méchant Bluto. Le dessinateur E. C. Segar n'hésite pas à bousculer les principes et à utiliser une certaine violence : son méchant est prêt à tout pour éliminer brutalement son adversaire.

Nouveaux héros, nouveaux styles

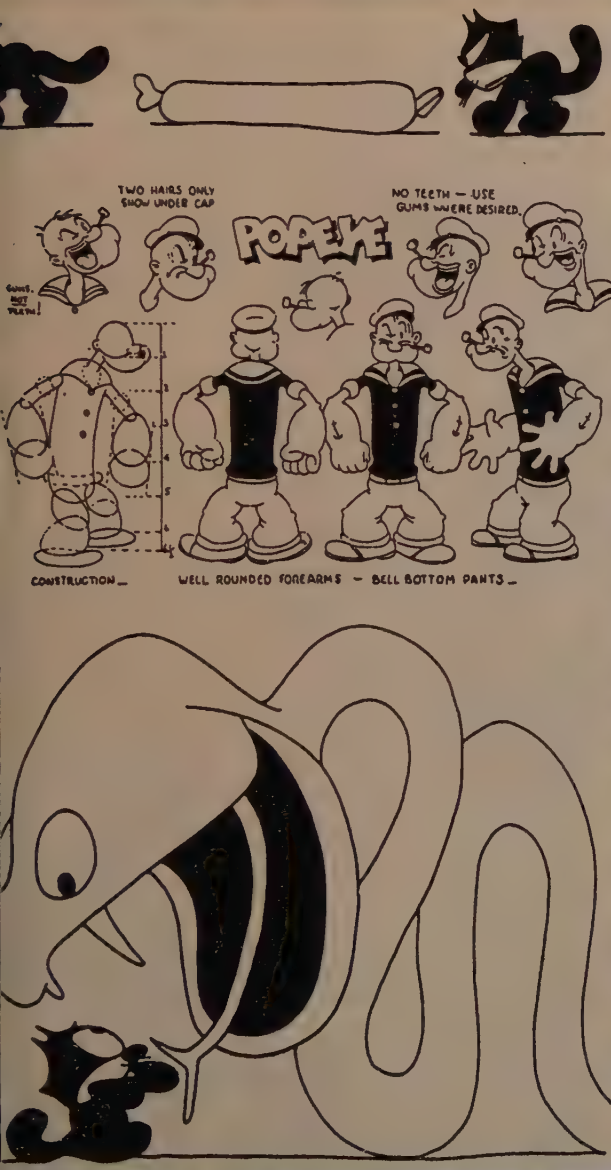
Popeye, le marin à la bouffarde et aux avant-bras musclés, fait son apparition dans *Thimble Theater*, publié par le *New York Evening Star* en 1919. Pour la première fois, le comique de destruction – venu des dessins animés, où le héros martyrise violemment un personnage, comme on le verra plus tard dans *Tom and Jerry*, *Road Runner*... – pénètre la BD, piétinant allègrement tous les tabous, bouleversant la sage succession des images par l'introduction de cassures qui donnent un rythme syncopé d'une extraordinaire efficacité.



Portées à l'écran dès 1918, les différentes adaptations du *Tarzan* d'Edgar Rice Burroughs connaissent un succès foudroyant et incitent l'UFS à demander à Harold Foster de dessiner les aventures du fameux homme-singe (ci-contre). Le cycle de *Tarzan* sera poursuivi par Burne Hogarth dans un style monumental et dynamique.



WINSOR McCAY'S
GERTIE
WONDERFULLY TRAINED DINOSAURUS
Released through
BOX OFFICE ATTRACTION CO.



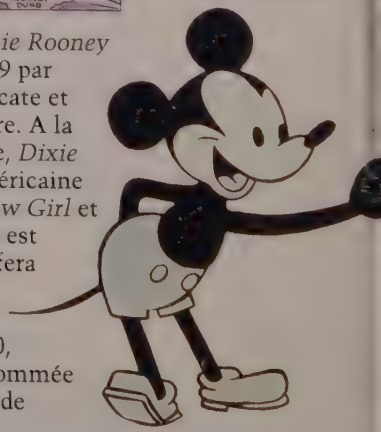
Les premiers dessins animés américains adoptent les techniques de la BD : le dessin, l'esprit, les personnages et les situations. Et ce sont les mêmes auteurs qui tentent de transférer leurs «héros» déjà populaires, du cadre de la planche à celui du grand écran. Pour Winsor McCay, ce sera facile car ses bandes contiennent déjà le rythme et la cadence du dessin animé. En 1909, il crée *Gertie*, un dinosaure de sexe féminin (affiche à gauche) évoluant dans un paysage simplifié au maximum. Pour l'animation, McCay effectue plus de 10 000 dessins. En revanche, *Felix the Cat* de Pat Sullivan, créé d'abord en dessin animé avant son passage au papier, construit un univers avec des accessoires insolites : un point d'interrogation devient un parachute, une saucisse se transforme en serpent (ci-contre). *Betty Boop* de Max Fleischer, première vamp du dessin animé, jugée trop sexy sera interdite peu de temps après sa projection sur les écrans, alors que *Popeye* (ci-contre), porté à l'écran par le même auteur, connaîtra un énorme succès, grâce sans doute à son humour cinégénique.

Il faut attendre 1929 pour qu'apparaisse la première bande de science-fiction, *Buck Rogers in the year 2429*, réalisée par Dick Calkins d'après le roman de P.-F. Nowlan et publiée à partir du 7 janvier en bande quotidienne dans le *Courrier* d'Evansville.

Malgré tout, le succès considérable de *Popeye* et de *Buck Rogers* ne concurrence pas pour autant les bandes familiales, à l'exemple des aventures

En août 1928, la revue *Amazing Stories* publie un roman de Philip Francis Nowlan, *Armageddon 2419 AD*. John F. Dille, responsable éditorial, emballé par le texte et en accord avec Nowlan, prend alors contact avec Dick Calkins, un dessinateur maison. Le héros, Antony Rogers devenu Buck Rogers, est considéré comme le premier personnage de science-fiction de l'histoire de la BD. Rien ne manque à la panoplie du genre : fusées intergalactiques, explorations de mondes inconnus, armes à rayons mortels... On peut noter que *Buck Rogers* paraît au même moment que *Tarzan* dont le contenu est destiné, lui aussi, à faire évoluer l'esprit des *comics* vers l'action, l'aventure et le suspense.

mélodramatiques de l'orpheline *Little Annie Rooney* («La petite Annie»), créée le 10 janvier 1929 par Edward Verdier pour le King Feature Syndicate et reprise en octobre 1930 par Darrell McClure. A la même époque, une autre saga sentimentale, *Dixie Dugan*, met en scène une jeune actrice américaine qui cherche à percer. D'abord intitulée *Show Girl* et dessinée par John H. Striebel, *Dixie Dugan* est reprise en octobre 1929 par Ham Fisher et fera rêver des millions de lectrices durant les années de crise économique. Enfin, *Blondie*, qui voit le jour en septembre 1930, dessinée par Chic Young, acquiert une renommée internationale : elle sera publiée dans plus de



1800 journaux à travers le monde. Même la traversée de l'Atlantique par Lindberg inspire les aventures de l'aviateur *Scorchy Smith* créé par John Terry en mars 1930. Le western fait son apparition avec *Young Buffalo Bill* réalisé par Harry F. O'Neill, qui deviendra la célèbre série *Bronco Bill*.

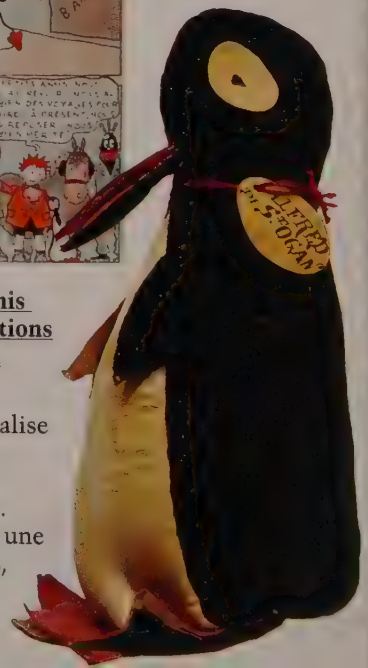
Ainsi, la bande dessinée américaine s'enrichit en intégrant différents genres : humour, science-fiction, mélo, aventures...

Incarnation de la proximité entre dessin animé et BD, *Mickey Mouse*, créé au cinéma par Walt Disney, est distribué dans la presse du monde entier par le King Feature Syndicate. Sur papier, il est d'abord dessiné par Ub Iwerks, puis par Floyd Gottfredson. Son aspect évolue : ses deux yeux ronds s'humanisent, son torse s'allonge, sa queue disparaît, ses culottes courtes sont remplacées par des pantalons d'adulte et il devient peu à peu le symbole «petit bourgeois» de la réussite américaine par excellence.

Retour au *family strip* : *Blondie* doit aider Dagwood, son gentil mari, plein de bonne volonté, mais incompétent (ci-dessus).

Le graphisme de *Mickey Mouse* s'est modifié sous le pinceau de ses divers dessinateurs, ici en 1928, 1930 et 1958.

Dessinateur de presse depuis son plus jeune âge, Alain Saint-Ogan est aussi le créateur de plusieurs séries à succès : *Mitou*, *Toti et Serpentin*, *L'Ours Prosper* et *Monsieur Poche*. En 1934, il devient rédacteur en chef de *Cadet-Revue*, puis de *Benjamin* (1940). Son style, d'une grande lisibilité, influencera de nombreux auteurs, dont Hergé. La consécration survient peu après sa mort, en 1974, lorsque son pingouin *Alfred* (ici, une peluche des années 1930) devient le symbole du salon de la BD d'Angoulême.



Si la bande dessinée triomphe aux Etats-Unis en séduisant un large public, toutes générations confondues, en Europe elle reste destinée à l'usage exclusif des enfants

Dessinateur de presse, Alain Saint-Ogan réalise la première planche de *Zig et Puce* afin de combler un manque publicitaire dans l'hebdomadaire *Dimanche illustré* en 1925. Les lecteurs passionnés réclament aussitôt une suite. Cinéma, théâtre, music-hall, disques, jeux... s'emparent des héros, donnant naissance à un nouveau mode

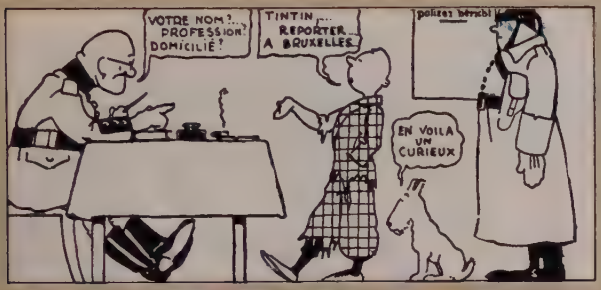
d'exploitation : les produits dérivés. Les figurines des personnages de Zig et Puce et de leur pingouin Alfred sont popularisées par des stars de l'époque comme Mistinguett, Joséphine Baker, Lindberg, Harry Baur, Lanvin, etc. Alfred supplante même ses compagnons en devenant le fétiche du président de la République, Gaston Doumergue. Leurs aventures sont dessinées dans un style très art déco, avec de grandes images claires et aérées. Pour la première fois en France, un auteur ne craint pas d'utiliser exclusivement la bulle, employée de façon irrégulière jusque-là en raison du préjugé des éditeurs en faveur du texte sous l'image, plus classique en apparence car plus proche de la description par un narrateur anonyme.

Si *Tintin* obtient un réel succès à travers le monde, il n'en sera pas de même des autres séries de Hergé tels l'éphémère *Totor C. P. au pays des hannetons* (1926) ou *Popol et Virginie* (1934). Seuls *Quick et Flupke, gamins de Bruxelles* (1930) et *Jo, Zette et Jocko* (1936) auront la reconnaissance du public.

Tintin reporter à la conquête du monde

Tintin naît à Bruxelles, le 10 janvier 1929, dans *Le Petit Vingtième*. Evénement capital. Créés par Hergé (pseudonyme de Georges Rémi), le jeune reporter et son chien Milou deviennent en Belgique un authentique phénomène de société avant de conquérir la France lors du passage à la couleur pendant la guerre, puis le monde entier.

Dès les premiers épisodes – *Tintin reporter du Petit Vingtième au Pays des Soviets*, au dessin encore malhabile, *Tintin au Congo* (1930) ou *Tintin en Amérique* (1931) – l'intrigue, toujours très simple, consiste à envoyer le héros à travers le monde dans des aventures abracadabrantes. Mais bientôt, avec *Les Cigares du pharaon* (1932) et surtout *Le Lotus bleu* (1934), Hergé parvient à une grande maîtrise du dessin et du scénario, épurant son graphisme, dédaignant hachures, ombres et dégradés, réalisant les décors avec un grand souci de réalisme, préfigurant ce que le dessinateur néerlandais Joost Swarte nommera, quarante ans plus tard, la «ligne claire». De plus, Hergé prend conscience de la nécessité d'une documentation solide, la bande acquiert une plus grande dimension.



“Tintin apparaît en 1929 dans *Tintin au pays des Soviets*. Hergé conçoit seul les premiers épisodes de ses aventures. Vers 1942, les restrictions de papier le contraignent à en réduire le nombre de pages, tandis que les progrès techniques l'autorisent à les mettre en couleurs. Il décide donc de remanier les anciens épisodes, tout en préparant les suivants. Edgar-Pierre Jacobs sera l'un de ses premiers assistants. C'est à lui qu'on doit notamment le coloriage du *Lotus Bleu* (ci-contre). En 1950, le dessinateur fonde les Studios Hergé qu'animeront Bob De Moor (ci-contre avec Hergé), Jacques Martin, Roger Leloup et d'autres. Dès lors, il met au point une méthode rigoureuse : il conçoit de nouveaux récits, dont il étudie le découpage et établit, seul, les crayonnés. Il laisse ensuite à ses assistants le soin de préciser décors et accessoires, ce dont témoigne l'image (à gauche) extraite d'*Objectif Lune*. Il assure également l'essentiel de la mise à l'encre, leur laissant généralement le soin de parachever les détails.”

Moulinsart SA

No.52
WORLD'S LARGEST SELLING COMIC MAGAZINE!
SUPERMAN PUBLICATIONS
DC
SEPT.
ACTION COMICS
10
KEEP 'EM FLYING!

A partir des années 1930, la bande dessinée s'appuie sur un nouveau support, le *comic book*, mensuel en couleurs de format réduit, réunissant des histoires complètes consacrées à l'aventure. C'est aussi le temps des héros «positifs», bientôt doués de pouvoirs surnaturels, auxquels le lecteur moyen aimera s'identifier.

CHAPITRE II

DES HÉROS ET DES MYTHES

Les «super-héros» qui se retrouvent entre autres dans *Action Comics* (à gauche), et *Flash Gordon* (ci-contre) d'Alex Raymond imposent le genre aventure à un moment où les Etats-Unis traversent une grave crise économique. Les lecteurs sont très réceptifs à ces nouveaux mondes imaginaires qui leur permettent de s'évader.

Dick Tracy ou le triomphe des Incorruptibles

Alors que la criminalité, engendrée par la prohibition, bat son plein aux Etats-Unis et que sévit le bandit Al Capone, le détective *Dick Tracy* fait son apparition, sous des traits empruntés à James Cagney, gangster-type des films de la Warner; il a été créé par Chester Gould en octobre 1931, à la demande du Chicago Tribune Syndicate, qui souhaite une série d'aventures. Cette bande sera longtemps considérée comme la première et l'une des meilleures d'inspiration policière.

La bande d'humour n'est pas pour autant délaissée, elle innove même : le 7 août 1933,

commence une bande loufoque, *Alley Oop*, de Vincent T. Hamlin qui évoque aussi le cinéma : les films de Mac Senett, l'un des pères de la comédie burlesque. Et sous le crayon de Carl Anderson, un garçon à la grosse tête chauve, *Henry*, a vu le jour en mars 1932 entre les pages du *Saturday Evening Post*, le personnage semble ne se définir que par des aventures qui donnent lieu à une série de gags visuels. La BD ne se nourrit pas seulement de cinéma, mais

Le style expressionniste de Chester Gould, père de *Dick Tracy* (ci-dessous), est proche de celui de Clarence Gray (*Brick Bradford*, à droite dans *Hurrah!*), mais la technique est différente : dureté du trait, brutalité des effets, un style qui fait merveille dans les nouvelles bandes quotidiennes.

Ennemis de *Dick Tracy* par excellence, les gangsters (à gauche) sont également des monstres aux faciès difformes inspirés par les «gueules» des «méchants» du cinéma noir.

La première source de la bande dessinée policière est évidemment le roman noir. Initiateurs de ce nouveau courant littéraire qui commence à avoir beaucoup de succès, Dashiell Hammett, W. Richard Burnett, James Cain et Raymond Chandler... Conscients de la richesse de cette veine, les *syndicates* décident soit de s'en inspirer en passant commande de BD avec par exemple *Dick Tracy* de Chester Gould, *Inspector Wade* de Lyman Anderson, *Radio Patrol* de Charlie Schmidt, *Au Service de la loi* de Frank Godwin, soit de les recruter comme scénaristes. Le KFS propose ainsi à Dashiell Hammet, et à un jeune dessinateur, Alex Raymond, d'allier leurs talents pour publier la série policière *Secret Agent X-9*.

aussi de la littérature classique d'aventure, à laquelle puise un auteur prometteur, Milton Caniff, qui crée *Dickie Dare*, l'histoire d'un jeune garçon qui vit les aventures de ses lectures en compagnie de Robin des Bois, de Robinson Crusoé, etc.

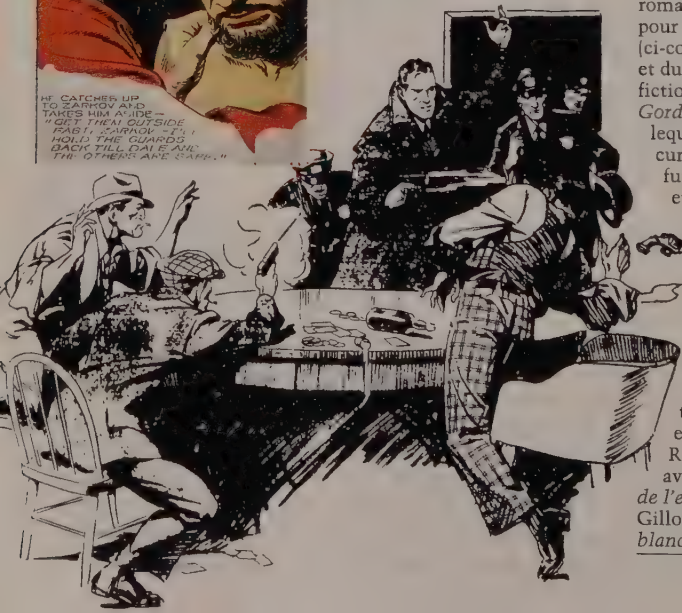
A mi-chemin de la bande d'aventures, policière et surtout de science-fiction, *Brick Bradford* («Luc Bradefer»), imaginé par William Ritt et dessiné par Clarence Gray, prend place dans les quotidiens avant de conquérir les planches dominicales l'année suivante. Le style précis et élégant de Gray et l'imagination de Ritt se combinent parfaitement. Voyageant dans l'espace et le temps, l'intrépide héros affronte Incas ou boucaniers, descend même au centre

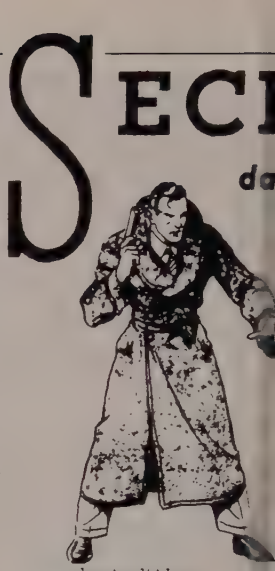
de la terre et passionne en France les adolescents qui lisent *Hurrah!* ou *Robinson*.

1934, année faste

Pour répondre au succès de *Dick Tracy, Buck Rogers et Brick Bradford,* le King Feature Syndicate engage l'illustrateur Alex Raymond qui crée coup sur coup trois séries qui deviendront des classiques : *Flash Gordon* («Guy l'Eclair»), *Jungle Jim* («Jim la Jungle») et *Secret Agent X-9* («Agent secret X-9»).

Héros athlétique, *Flash Gordon* participe à une passionnante épopée à travers les galaxies au milieu de décors réalisés avec un extraordinaire sens de l'espace. Tandis qu'au cœur de l'Asie sauvage, Jim Bradley, alias Jungle Jim, le chasseur de fauves, vit de palpitantes aventures, se posant en concurrent direct de Tarzan. Pour *Secret Agent X-9,* Alex Raymond s'est adjoint des scénaristes hors du commun : le maître du





Le dessin d'Alex Raymond est réaliste et classique. En quelques traits, il recrée l'atmosphère du roman d'espionnage pour *Secret Agent X-9* (ci-contre et en haut), et du récit de science-fiction avec *Flash Gordon* (à gauche) pour lequel il compose un curieux «archaïque futur» où les fusées et les rayons désintégrateurs se mêlent à des éléments tirés de la mythologie. Ces ambiances ont inspiré des dizaines de dessinateurs à travers le monde : en France, Raymond Poïvet avec *Les Pionniers de l'espérance* et Paul Gillon avec *Lynx blanc*.

T AGENT X-9

tective strip by today's popular, fastest-selling or of detective novels . .

DASHIELL HAMMETT

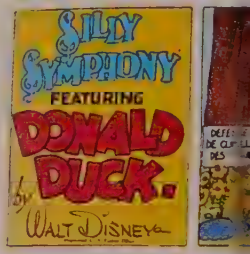
Connie (ci-dessous) est une des séries les plus appréciées des lecteurs américains grâce à son graphisme réaliste et expressif, mais aussi grâce au talent de Frank Godwin qui entraîne son héroïne dans des aventures trépidantes.

roman noir Dashiell Hammet, puis Leslie Charteris, le créateur du *Saint*. Raymond doit également son succès aux femmes séduisantes qui accompagnent ses héros. L'un des personnages les plus populaires de l'époque est d'ailleurs une femme. Créée en 1927 par Frank Godwin, *Connie*, assistante sociale pendant les années de dépression, acquiert son indépendance et devient journaliste, détective et même agent interplanétaire. Le succès de cette héroïne des temps modernes sera international. En France notamment, sous les noms de Cora, Diane, Liliane et autre Rosy Patt, elle fera rêver les adolescentes des hebdomadaires *Robinson*, *Hop-la*, *Jeudi* et *L'Aventureux*. Dans la veine policière toujours, débutent les aventures de

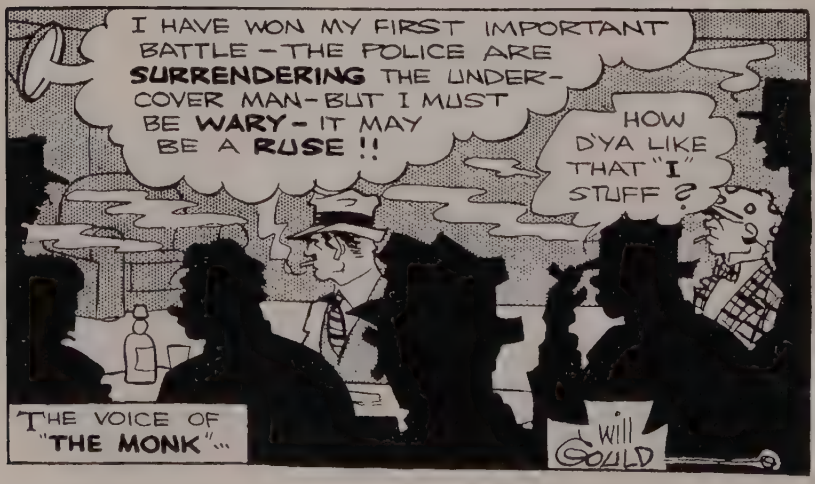
l'officier de marine, *Don Winslow of the Navy*, de Beroth et Hammond, puis *Red Barry*, réalisée par Will Gould. Celui-ci met en scène un policier en civil peu respectueux envers ses supérieurs, affrontant gangsters et magistrats véreux. Malheureusement, jugée trop violente par un certain nombre de lecteurs, la bande au graphisme brutal pour l'époque se sabordera.

Enfin, en juin, paraît une série qui comptera parmi les plus lues dans le monde, l'étonnant *Mandrake the Magician*, dessiné par Phil Davis et scénarisé par Lee Falk, qui fera l'objet d'une adaptation en feuilleton télévisé dès 1939. Portant smoking, chapeau haut de forme et cape sur les épaules, Mandrake possède des pouvoirs magiques et hypnotiques.

L'année 1934 s'achève avec *Terry and the Pirates* de Milton Caniff qui paraît le 22 octobre dans le *Chicago Tribune*. Le scénario, fertile en



Suivi de sa fiancée, la princesse Narda, et de Lothar, son fidèle compagnon, *Mandrake* (à gauche) se sert de son pouvoir hypnotique contre les gangsters proposant ainsi une parabole qui montre la supériorité de l'intelligence sur la force brutale. Le dessinateur de *Red Barry* (ci-dessous), Will Gould, est l'objet d'une polémique : la moralité douteuse de son héros lui vaut des difficultés avec la KFS qui suspend la publication en 1940.



rebondissements, s'intègre parfaitement au dessin. Abandonnant la plume pour le pinceau plus souple, Caniff parvient à une plus grande modulation dans les contrastes entre l'ombre et la lumière, à une amplification des effets dramatiques en jouant notamment sur la profondeur de champ.

Donald Duck fait ses premiers pas dans le dessin animé de Walt Disney, *The Wise Little Hen*, en 1934, réalisé par Art Babbit et Dick Huemer. Comme Mickey, le personnage de la bande dessinée évoluera graphiquement et deviendra plus expressif.

Dès 1940, la série fera l'objet d'une adaptation en feuilleton télévisé, tout comme Mandrake et bien d'autres personnages des bandes de cette époque.

Egalement très populaires, les aventures de *Li'l Abner*, un jeune paysan athlétique à la cervelle d'oiseau, créé par Al Capp, que John Steinbeck tenait pour le plus grand écrivain de son temps. En jouant sur les différences socio-culturelles de ses protagonistes, Al Capp engendre des situations burlesques, satires féroces du mode de vie américain. A la fin des années 1940, la bande emporte un succès considérable; elle est publiée dans plus de neuf cents périodiques.

Enfin, à la suite de *Mickey Mouse*, *Donald Duck*, autre fils de Walt Disney, s'installe dans la page dominicale des *Silly Symphonies*, puis en *strip* quotidien dès 1938 sous le pinceau de Al Taliaferro. Le canard râleur et un tantinet paresseux obtient son propre *comic book* grâce à Carl Barks en 1942.

Milton Caniff est un maître du pinceau, ce qui lui permet des contrastes de masses noires et blanches, en accord avec l'esthétique cinématographique du moment qui inspire également ses cadrages audacieux. Cette technique du noir et blanc permet en outre d'obtenir une meilleure reproduction dans la presse. Le dessinateur excelle aussi dans la couleur avec *Terry and the Pirates* (ci-dessus).

Les nouvelles séries continuent à privilégier l'aventure

En février 1935, *Sergeant King of the Royal Mounted* («Le Roi de la police montée») sort en planches dominicales, réalisé par Allen Dean assisté peu après par Charles Flanders. En France, la série obtiendra un immense succès auprès des jeunes lecteurs de *Hurrah!* et de *L'Aventureux*.

The Phantom débute le 17 février 1936. Il s'agit d'une famille de héros masqués qui, de génération en génération, incarnent la justice dans la jungle du Bengale, sans doute les premiers super-héros. Ray Moore, au graphisme très aéré, en compagnie du scénariste Lee Falk (le même que pour *Mandrake*), donne naissance à un chef-d'œuvre incontesté de la bande dessinée américaine.

En 1937 Harold Foster abandonne *Tarzan* et se révèle avec *Prince Valiant* («Prince Vaillant»), diffusé en planches dominicales avant d'accéder à la pleine page. Et quelles pages ! Doué d'un sens épique impressionnant, Foster restitue l'époque des chevaliers de la Table ronde avec un sens minutieux du détail, une maîtrise des plans d'ensemble et des panoramiques qui rappelle l'atmosphère des romans de Walter Scott.

Adapté de l'œuvre d'Earl Derr Bisser, le sympathique détective chinois *Charlie Chan* voit le jour en octobre 1938, dessiné par Alfred Andriola dans un style très proche de celui de Milton Caniff, empruntant ses traits à ceux de l'acteur Warner Oland. Hélas, au début de la guerre contre le Japon, la série tombe sous le coup d'une nouvelle loi qui interdit de donner à des personnages orientaux un

Plusieurs dessinateurs se sont succédé pour donner un visage au *Phantom* (à gauche). Fatigué, à la suite d'un accident en 1947, Ray Moore confie à son assistant Wilson McCoy le soin de poursuivre la série. En accord avec le KFS, des dessinateurs anonymes suédois ou italiens poursuivent la série pour le compte d'éditeurs européens.

rôle positif. Autre témoin de la parenté BD et cinéma d'aventures : le cow-boy *Red Ryder*, réalisé par Fred Harman, affronte voleurs de bétail et tricheurs de saloon dans des scènes d'action excellemment rendues par un dessin nerveux et haché.

On retrouve dans *Prince Valiant* (ci-dessus) les grandes compositions typiques de Foster, le père de *Tarzan*.

Le dessinateur, Andriola, après s'être consacré à *Charlie Chan* (ci-contre), se tourne vers un nouveau personnage, *Kerry Drake* (1943), un détective indépendant aux allures sportives.

Dès 1948, le cinéma et la télévision s'emparent du personnage de Superman (ci-contre, sa première apparition dans *Action Comics*) donnant lieu à des *serials*, des longs métrages, des feuilletons-radio et des dessins animés accompagnés d'un formidable *merchandising*.

Les premiers super-héros et le triomphe du «comic book»

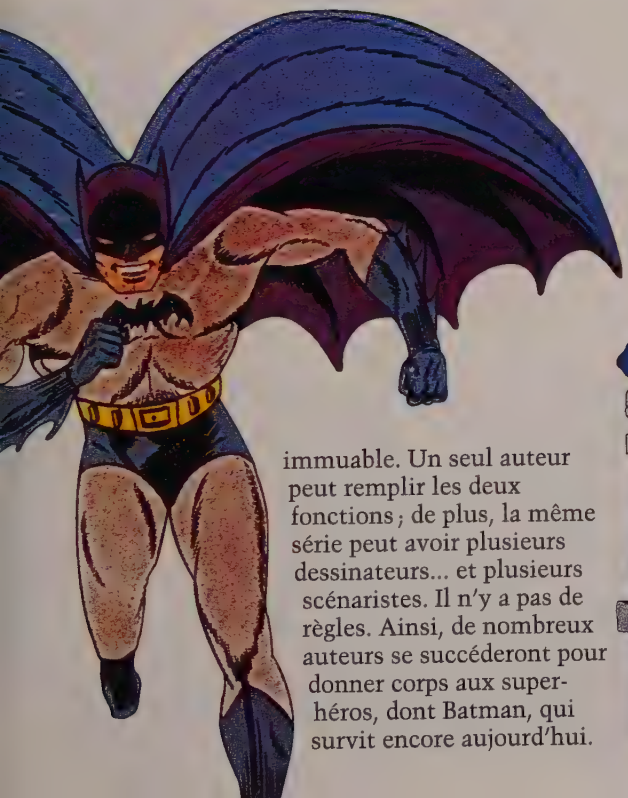
Parallèlement aux supports traditionnels de la bande dessinée qu'étaient les quotidiens et leur supplément du dimanche, on voit apparaître, à partir du milieu des années 1930, le *comic book*, sorte de brochure au format 17,5 x 28 cm, de 32 pages. La couverture présente une image accrocheuse et un texte qui annonce ou résume l'histoire. Chaque fascicule est spécialisé dans un genre : science-fiction, super-héros, policier, etc. Parmi les plus célèbres se distinguent *Detective Comics*, qui appartient à DC Comics, et surtout *Action Comics* dont le premier numéro propose en juin 1938 une nouvelle série : *Superman*, dessinée par Joe Shuster sur un scénario de Jerry Siegel.

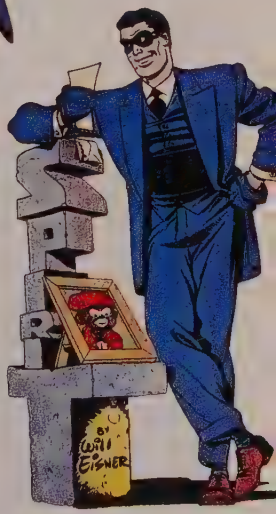
Dès sa parution, le super-héros connaît un énorme succès commercial et engendre de nombreux «cousins» : en mai 1939, *Batman*, justicier masqué habillé en chauve-souris et dessiné par Bob Kane, ou encore *Captain Marvel*, dans *Whiz Comics* en février 1940. Cette bande privilégie autant l'humour que l'aventure et met en scène un gamin, à qui il suffit de

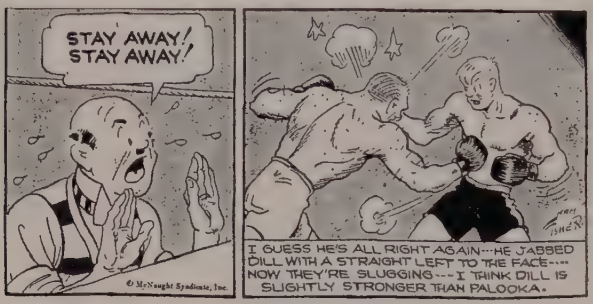
prononcer le mot «shazam» pour devenir l'homme le plus puissant du monde. Enfin, *The Spirit*, né en juin 1940 dans le *Chicago Tribune*, conte l'histoire du détective criminologue Dennys Colt, figure fantomatique retranchée dans une sorte de refuge transformé en laboratoire. Will Eisner réalise ici une bande semi-parodique très attachante grâce à un graphisme original, un art du noir et blanc et un découpage inusités.

Le couple scénariste-dessinateur n'est pas immuable. Un seul auteur peut remplir les deux fonctions ; de plus, la même série peut avoir plusieurs dessinateurs... et plusieurs scénaristes. Il n'y a pas de règles. Ainsi, de nombreux auteurs se succéderont pour donner corps aux super-héros, dont Batman, qui survit encore aujourd'hui.

Les premières livraisons de *comics* ne sont que des rééditions de la presse quotidienne : *Famous Funnies* (1934) et *New Fun* (1935). Le succès arrive en 1937 avec la publication des séries épiques dans *Detective Comics* (dans lequel figureront Batman et son fidèle Robin, en bas), *Action Comics* et *All Star Comics*. Cette formule atteint une diffusion mensuelle de 18 millions d'exemplaires durant la guerre, car c'était la lecture favorite des G.I.'s. *The Spirit* (ci-dessous) est considéré comme l'une des meilleures séries américaines de *comic books*; son succès est tel qu'en 1941 la bande de Will Eisner devient quotidienne.







En 1940, le boxeur *Joe Palooka* (ci-contre) part à la guerre, ses aventures servent de support à la propagande destinée à remonter le moral des soldats. La série se maintiendra jusque dans les années 1960, sous le crayon de nouveaux dessinateurs.

Avec l'entrée en guerre des Etats-Unis, les super-héros deviennent patriotes

Les bandes dessinées, tout comme certains films de Hollywood, servent de propagande et les auteurs prennent parfois position à travers leurs œuvres : en mai 1940, *Joe Palooka*, un boxeur au cœur tendre dessiné par Ham Fisher (1931), suggère dans la page du *New York Mirror* l'intervention des Etats-Unis dans le conflit européen. Dans le *New York Sun*, le commandant Don Winslow devient le plus actif recruteur du corps des marines. Milton Caniff adopte un ton nettement antijaponais dans les aventures de Terry en mer de Chine. L'agent secret X-9 passe de la chasse aux gangsters à celle des espions allemands. Enfin, Harold Foster, en 1939, envoie même Prince Vaillant combattre les Huns en Europe.

Dans la guerre aérienne, on retrouve Terry Lee («Terry et les pirates»), lieutenant dans l'US Air Force, des pilotes comme *Smiling Jack* (1931) de Zack Mosley, *Schorchy Smith* (1930) de John Terry, *Buz Sawyer* (1943) de Roy Crane et le très anticommuniste *Johnny Hazard* de Frank Robbins (1944). *Jungle Jim* combat les «Japs» dans la jungle birmane, tandis que Tim et Spud (*Tim Tyler's Luck*) abandonnent l'Afrique pour s'engager dans la marine.

Du côté des *comic books*, Superman est même accusé par Goebbels, ministre de la propagande nazie, d'être juif. En mars 1941, un nouveau super-héros, *Captain America*, créé par Jack Kirby, symbolise la bande ultrapatriotique, suivi en décembre par *Cap'tain Marvel Junior*, alter ego adolescent de

The Flash a fait l'objet d'adaptations cinématographiques et télévisées. Il a son propre *comic book* et apparaît en plus dans *All Star Comics*.

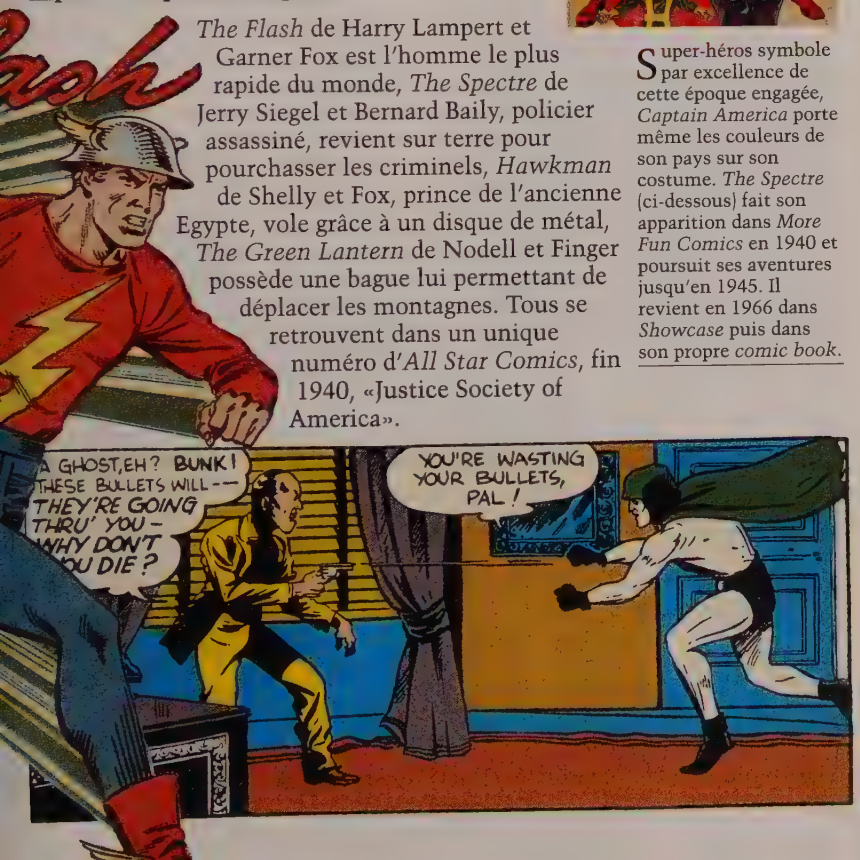
Cap'tain Marvel – du nom de la maison d'édition Marvel, concurrent direct de DC Comics – affronte, Guerre mondiale oblige, Captain Nazi, puis Captain Nippon...

Tout est bon pour soutenir l'effort de guerre. La BD se fera encore moyen de propagande dans les guerres de Corée et du Viêt-nam, où les traditionnels malfaiteurs deviennent espions soviétiques ou maquisards viêt-cong, colorant ainsi les bandes dessinées d'un certain manichéisme.

Super-héros symbole par excellence de cette époque engagée, *Captain America* porte même les couleurs de son pays sur son costume. *The Spectre* (ci-dessous) fait son apparition dans *More Fun Comics* en 1940 et poursuit ses aventures jusqu'en 1945. Il revient en 1966 dans *Showcase* puis dans son propre *comic book*.

DC Comics crée également de nouveaux super-héros plus classiques

The Flash de Harry Lampert et Garner Fox est l'homme le plus rapide du monde, *The Spectre* de Jerry Siegel et Bernard Baily, policier assassiné, revient sur terre pour pourchasser les criminels, *Hawkman* de Shelly et Fox, prince de l'ancienne Egypte, vole grâce à un disque de métal, *The Green Lantern* de Nodell et Finger possède une bague lui permettant de déplacer les montagnes. Tous se retrouvent dans un unique numéro d'*All Star Comics*, fin 1940, «Justice Society of America».



Cette concentration est une première dans l'histoire de la BD. Concurrence oblige, Fiction House publie en janvier 1940 deux nouveaux magazines : *Jungle Comics* et *Planet Comics*. Si le premier se consacre exclusivement à des dérivés de *Tarzan* assez médiocres : *Kaaänga, Lord of the Jungle, Camilla*, etc., le second donne vie à des héroïnes inspirées par la science-fiction et les stars de cinéma : *Gale Allen*, en maillot de bain, offerte en sacrifice à un monstre à tête de poisson, Marcia Reynolds (*Futura*) capturée par une créature verdâtre, Lyssa (*Lost Worlden*) en jupe courte et talons aiguilles, toujours sauvée à temps des griffes des extraterrestres par son compagnon...

Avec la fin de la Seconde Guerre mondiale, les super-héros qui, comme Captain America, ont soutenu le moral des troupes, passent au second plan. Démobilisé, Alex Raymond crée un détective binoclard, *Rip Kirby* (1946), tandis que Caniff délaisse Terry pour *Steve Canyon* (1947), un as de l'aviation en lutte contre des trafiquants et entouré de jolies filles. Le style de Caniff se fait plus tendu, plus inquiet. Les personnages sont indécis, témoins de ces temps de guerre froide.

De l'autre côté de l'Atlantique, les éditeurs européens tentent de s'adapter aux héros américains

Si *Zig et Puce* et *Tintin* ont conquis rapidement un large public dans les années 1930, il n'en est pas de même pour la plupart des autres séries qui résistent mal à la concurrence des *comics*. La France est touchée avec la parution du *Journal de Mickey*, le 21 octobre 1934, en couleurs et en grand format, à la typographie particulièrement soignée et qui ne présente que des bandes américaines à suivre telles que *Mickey*, bien sûr, *Richard le Téméraire* (*Tim Tyler's Luke*), *Jim la Jungle*, etc. Le journal connaît un succès colossal, incitant son créateur, Paul Winkler, à renouveler l'expérience avec d'autres magazines

Nouveau héros d'Alex Raymond, *Rip Kirby* (à gauche), le détective élégant, tranche avec les bandes guerrières des années précédentes.

En reprenant *Tarzan*, Hogarth fait exploser la mise en page classique de Foster : à partir d'une grille formée de trois bandes horizontales et trois verticales, il combine les cases par deux, par trois, verticalement, horizontalement, obtenant ainsi une mise en page souple qui met en valeur son style si violemment animé.

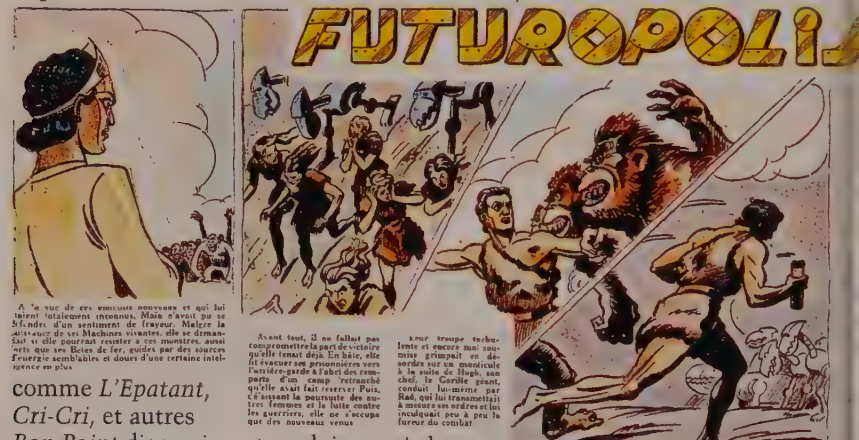
pour enfants comme *Robinson* (1936) et *Hop-là!* (1937) qui importent *Mandrake*, *Popeye*, *Le Fantôme du Bengale*, *Prince Vaillant*, etc. D'autres patrons de presse suivent cette initiative : Cino Del Duca crée *Hurrah!* (1935) et *L'Aventureux* (1936), Carozzo publie *Jumbo* (1934) et *Aventures* (1936), hebdomadaires qui font connaître au public français *Brick Bradford*, *Charlie Chan*, *Raoul et Gaston*.

Les éditeurs européens, de l'Italie à la Norvège (à l'exception de l'Allemagne), doivent désormais compter avec l'invasion des *comics* qui entraîne la disparition ou l'affaiblissement des créations locales. L'enthousiasme des jeunes lecteurs est tel que cette période, de 1934 à 1940 en France et de 1932 à 1938 en Italie, est intitulée l'«âge d'or» par ceux qui l'ont vécue.

Diffusé par l'agence française Opera Mundi, *Le Journal de Mickey* paraît en 1934, et existe toujours aujourd'hui.

Daix, Pellos, Le Rallic, Giffey et les survivants

En France, quelques séries résistent toutefois aux bandes américaines comme *Le Professeur Nimbus* de Daix, à partir de 1934, ou la talentueuse bande de science-fiction *Futuropolis*, au découpage révolutionnaire, publiée par Pellos dans *Junior* en 1937, sans oublier les œuvres de Le Rallic ou Giffey, réfugiés dans *Pierrot* ou dans *L'As* et *Junior*. Mais ces cas isolés ne permettent pas aux éditeurs traditionnels de maintenir leur position de leaders de la presse enfantine et leurs «illustrés» vieillots,



comme *L'Epatant*, *Cri-Cri*, et autres *Bon Point* disparaissent ou doivent s'adapter en imitant la mise en page spacieuse et aérée des nouveaux venus. Seuls sauront garder une place honorable sur le marché désormais encombré de la presse enfantine, *Junior*, hebdomadaire au format géant, 39 x 55 cm, avec *Tarzan* en première page, et les journaux catholiques *Cœurs Vaillants*, *Ames Vaillantes* et *Bayard*, fortement implantés dans les campagnes et, bénéficiant d'une diffusion supplémentaire dans les églises. *Cœurs Vaillants* fut ainsi le premier à publier les aventures de *Tintin* en France.

A la fois fresque philosophique et récit d'aventures, *Futuropolis* est une série dont le graphisme novateur, les cadrages et les images à fond perdu sont inspirés par l'expressionnisme du film de Fritz Lang, *Métropolis*. Son créateur, Pellos, est aussi un important dessinateur sportif; en témoignent ses caricatures des grands de la petite reine, publiées entre autres dans *Miroir-Sprint*. Mais l'œuvre la plus célèbre de Pellos est la reprise des *Pieds nickelés* de 1948 à 1981.

Le protectionnisme italien

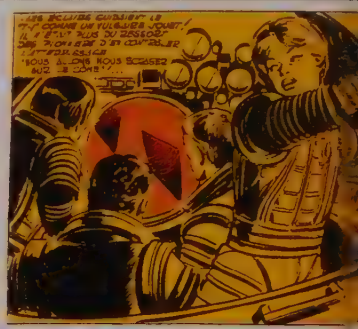
Parallèlement, une situation analogue à celle de la France se développe en Italie, et cela malgré la

politique protectionniste du fascisme. En 1936, l'illustré catholique *Il Vittorioso* propose avec succès à ses jeunes lecteurs des séries strictement nationales réalisées, entre autres, par plusieurs maîtres du genre : Kurt Caesar, le dessinateur animalier Sebastiano Craveri (qui fut un authentique rival de Disney), Franco Caprioli, etc. L'année suivante paraît *Argentovivo* qui fait découvrir des créateurs comme Walter Molino et Rino Albertarelli, le créateur de Kit Carson. En 1938, alors que *Jumbo*, *Topolino*, *Aventuroso* et *Intrepido* et autres journaux publiant des séries américaines prospèrent, une décision de Mussolini impose l'interdiction des bandes étrangères à l'exception de *Topolino* (Mickey), apprécié des enfants du Duce, provoquant ainsi la fin de l'*eta d'oro di fumetti*. La place est libre désormais pour les héros transalpins, en particulier *Dick Fulmine* («Alain la Foudre») de Carlo Cossio (dessin) et Vincenzo Baggiolin (scénario). Ce justicier costaud mène un combat sans merci contre les gangsters, avant d'entrer en lutte ouverte, pendant la guerre, contre une invraisemblable galerie d'espions anglo-américains...

La même année, débute une des plus étonnantes

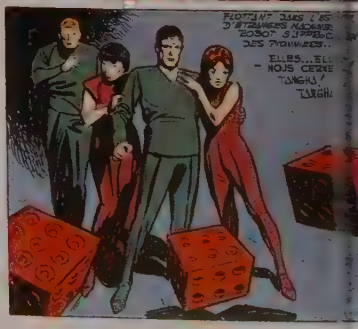
Connu pour *Romano il legionnario* (en haut), une glorification du modèle fasciste fondée sur le courage et l'amour de la patrie, Kurt Caesar prête également sa précision technique, son habileté et son métier aux intrigues de Pedrocci dans *Will Sparrow, il pirata del cielo* (1937). Durant les années de guerre, le super-athlète *Dick Fulmine* (ci-dessus) défend le fascisme dans le monde entier, soutenant même les Japonais.

séries italiennes de science-fiction : *Virus, il Mago della Foresta Morta* («Le Magicien de la forêt morte»), d'après un scénario de Federico Pedrocchi et des dessins de Walter Molino. Dans la grande tradition des savants fous, Virus s'inspire du personnage du Docteur Mabuse. La série est encore aujourd'hui périodiquement rééditée.



Les Britanniques font de la résistance

Paradoxalement, malgré leurs affinités linguistiques, ce sont les bandes dessinées anglaises qui résistent le mieux aux séries américaines. Certes, la présence des GI's pendant la guerre en Angleterre, grands lecteurs de *Yank* ou *Stars and Stripes*, contribue à faire connaître les *comics*, mais les trois publications britanniques *Dandy*, *Beano* et *Magic* éditées par D.C. Thomson, par *Radio Fun* d'Amalgamated Press ou encore par le *Daily Mirror* s'opposent vaillamment aux héros de papier venus d'outre-Atlantique.



Le retour en force des bandes françaises à la Libération

Avec la guerre, les bandes américaines disparaissent, interdites par le régime de Vichy, mais la création française n'en profite pas pour autant. Après la Libération, les éditeurs de presse enfantine se lancent, malgré la pénurie de papier, à l'assaut d'un marché à reconstruire.

Cette fois, en dépit du retour des bandes d'outre-Atlantique, avec les hebdomadaires *Donald*, *Aventures*, *Tarzan*, etc., la production française parvient à une impressionnante reprise avec deux journaux de qualité : *Coq Hardi* et *Vaillant*. Le premier, dirigé par Marijac, très imprégné par l'esprit de la Résistance, se hisse immédiatement en tête des tirages en publiant *Les Trois Mousquetaires du maquis* (Marijac), *Capitaine Fantôme* (Cazanave), *Poncho Libertas* (Le Rallic)

En décembre 1945, paraissent, dans *Vaillant*, *Les Pionniers de l'espérance*. Inspirée de *Flash Gordon*, cette série de science-fiction passionnera ses jeunes lecteurs jusqu'en 1973.

et *Guerre à la terre* (Liquois, puis Dut). Le second, dans la mouvance du parti communiste, mais sans laisser filtrer la moindre idéologie, propose de bonnes imitations des grandes séries d'aventure et de science-fiction américaines : *Les Pionniers de l'espérance* (Poïvet et Lecureux), *Lynx Blanc*, *Capitaine Cormoran* et *Fils de Chine* (Gillon), *Placid et Muzo* (Arnal), *Yves le Loup*, *Nasdine Hodja* (Bastard) et, plus tard, *Pif le chien* (Arnal). A la même époque, Calvo, qui avait effectué avant-guerre des débuts prometteurs, se révèle comme un des meilleurs dessinateurs animaliers. Son chef-d'œuvre,

Coq Hardi voit le jour en novembre 1944 et publie dix numéros, puis renaît à Paris début 1946 avec des dessinateurs prestigieux : Cazanave, Calvo, Liquois, Poïvet, Erik, Mathelot, etc. Quelques bandes américaines de qualité, *Drago* de Hogarth, *Red Ryder* de Harman se glissent dans cet hebdomadaire typiquement français dont le tirage atteint 150 000 exemplaires. Il est vrai que son succès tient aussi beaucoup au charisme et au dynamisme de son éditeur, Marijac, par ailleurs dessinateur et scénariste.

1. « *Il ne faut pas croire pourtant que nous nous soyons laissé fa facilement. Des milliers d'entre nous sont tombés héroïquement face a Barbares. Une de nos plus célèbres Hirondelles, pilotant un matériel qui restait du déluge, a trouvé une mort glorieuse en provoquant, seule, combat six rapaces ennemis protégés par des cuirasses modernes.*

2. « *Les nôtres n'ont reculé, la rage au cœur, que sur des ordres formels, ou quand ils n'avaient plus de munitions. Certains, l'élite de notre jeunesse, se sont accrochés jusqu'à la mort sur les bords d'un de nos plus beaux ruisseaux, et s'y sont fait tuer jusqu'au dernier.*

La Bête est morte transpose avec talent la «Seconde Guerre mondiale chez les animaux» : les Anglais sont des bouledogues, les Russes des ours, les Allemands des loups, les Français des lapins, et le général de Gaulle, la grande cigogne.

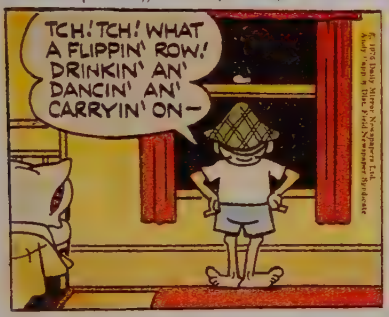
A la fin des années 1940, le «récit complet» en noir et blanc connaît son âge d'or

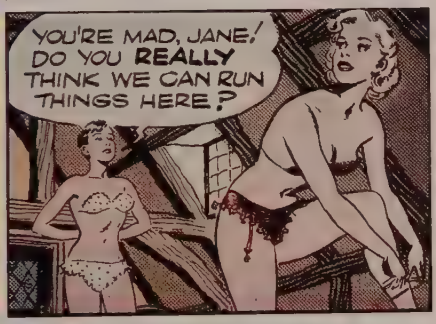
Ces histoires complètes, publiées en un seul numéro, sont imprimées le plus souvent sur du papier de mauvaise qualité et vendues à bas prix, mais avec une couverture en couleurs particulièrement soignée, destinée à retenir l'attention du public aux

Considérée comme le chef-d'œuvre de Calvo, *La Bête est morte* s'attire en 1944 les foudres de Walt Disney qui prétend qu'on a plagié son loup, qui plus est dans le rôle de l'ennemi. Dès le second volume, l'auteur doit supprimer la truffe de l'animal.

devantures des kiosques à journaux. Les éditions Pierre Mouchot à Lyon et Artima à Tourcoing se taillent la part du lion dans un marché prolifique où se distinguent *Fantax*, *Big Bill le Casseur*, (Chott-1946), *Tom-X* (Robba-1946), *Targa* (Estève-1947), *Garry* (Molinari-1948), *Petit Riquet* (Niézab-1948), *Yak* (Cézard-1949), *Météor* (Giordan-1953), *Tarou* (Dansler-1954), *Vigor* (Giordan-1954), etc. Cette forme de publication sera remplacée au cours des années 1950 par les petits formats où triomphent *Pipo* (1952), *Pépito* (1954), *Kiwi* (1955), *Rodéo* (1955), *Blek* (1963) et bien d'autres.

Le magazine anglais *Eagle* paraît le 14 avril 1950. Grand tabloïd dont la moitié des pages sont en couleurs, il connaît le succès dès les premiers numéros avec *Dan Dare, Pilot of the Future*. Le tirage initial est d'un million d'exemplaires. L'indolence du personnage de la série britannique *Andy Capp* (ci-dessous, à gauche) rappelle celle de Jiggs dans *Bringing up Father*, tous deux font face à la classique tyrannie matriarcale.

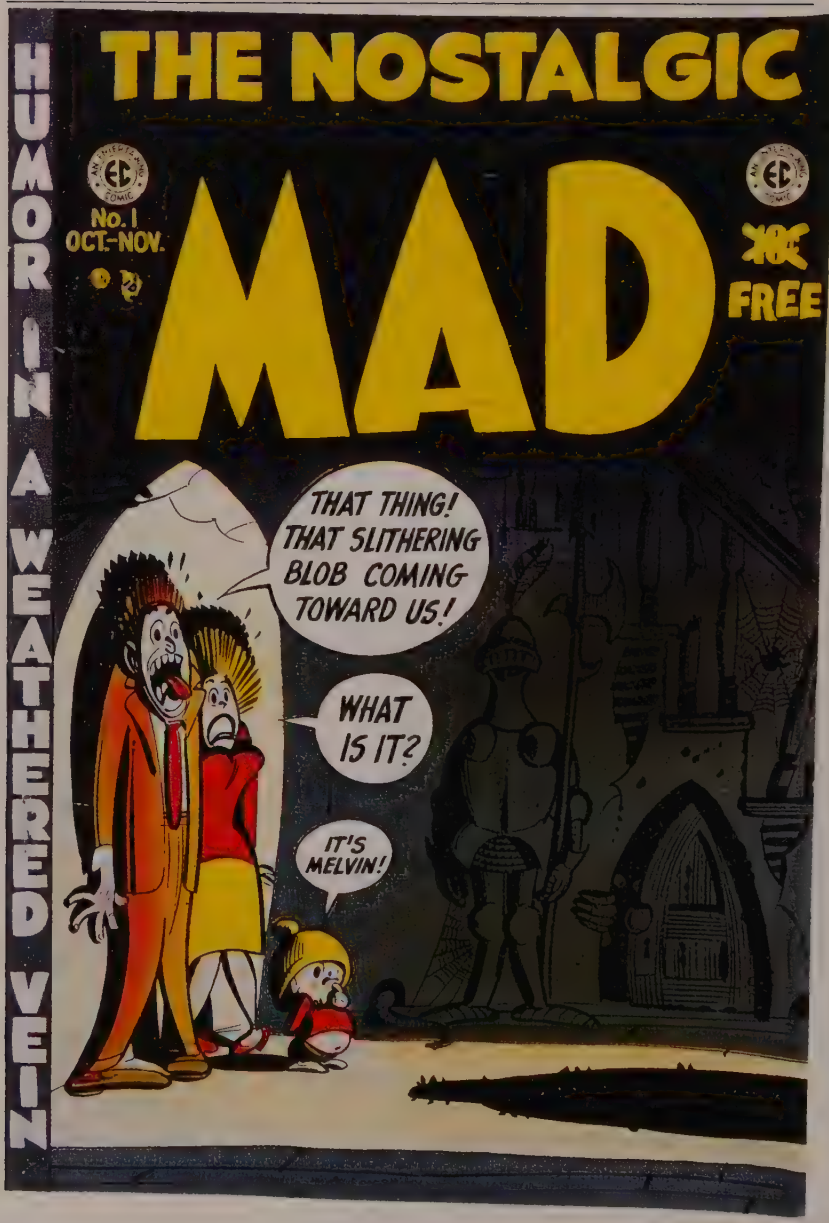




«Girls strips» et Modesty Blaise

En Angleterre, durant la même période, les créations locales se développent. Les jeunes lecteurs découvrent le détective *Buck Ryan* de Jack Monk ainsi que *Garth* (1945), l'impressionnant personnage créé par Steve Dowling, l'explorateur *Jeff Hawke* (1954), et ce qu'il est convenu d'appeler les *girls strips* où les déshabillés affriolants de *Jane* (1959) et ceux de *Jane daughter of Jane* font tourner quelques têtes. Dans les années 1960, deux séries obtiennent aussi un immense succès : le séduisant *Roméo Brown* (1959), mis en images par Jim Holdaway, et *Modesty Blaise* (1963) du même auteur (scénario de Peter O'Donnel).

Avec *Jane* de Norman Pett (ci-dessus), les bandes dessinées anglaises d'aventures sont pour la première fois pimentées d'érotisme. Suivront l'adaptation de *James Bond*, entouré de jolies filles, *Modesty Blaise*, espionne au charme redoutable, et la sexy *Tiffany Jones*, série écrite et dessinée par des femmes.


THE NOSTALGIC
MAD
No. 1
OCT.-NOV.
10¢
FREE
HUMOR IN A WEATHERED VEIN
THAT THING! THAT SLITHERING BLOB COMING TOWARD US!
WHAT IS IT?
IT'S MELVIN!

Malgré ses *horror comics*, ses super-héros flamboyants et ses pin-up sulfureuses, la bande dessinée des années 1950 et 1960 est mise en «liberté surveillée» en France et aux Etats-Unis par des lois restrictives. Mais en Belgique, les «gentils héros» font école à Charleroi avec le journal *Spirou* et à Bruxelles où triomphent *Tintin* et la ligne claire.

CHAPITRE III
MODERNISATION, CENSURE ET REMISE EN CAUSE

Le ton est résolument à l'humour, délirant autour de *Mad* – qui opte dès le premier numéro pour la parodie et est adulé par les étudiants américains avec son slogan : «humour dans une veine jugulaire» –, beaucoup plus sage en Europe avec des gentils personnages comme les *Schtroumpfs* (à droite).

Les bandes dessinées américaines poursuivent leur diversification après la guerre

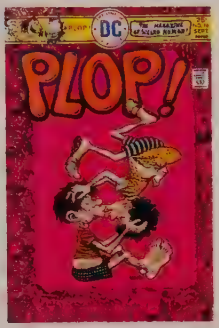
On assiste au début des années 1950 à l'apparition des *horror comics* : *Crypt of Terror* – qui devient *Tales of the Crypt* –, *The Vault of Horror*, etc. Lancées par William M. Gaines et Albert B. Feldstein, les éditeurs de EC Comics (Educational Comics !), ces publications précèdent *The Haunt of Fear* qui exploite la même veine, puis *Weird Science* et *Weird Fantasy* consacrées à la science-fiction. Les principaux dessinateurs de ces séries sont les

Harvey Kurtzman, collabore, dès son plus jeune âge, à différents magazines en écrivant et en dessinant des pages de gags. En 1947, il s'associe avec Bill Elder et ouvre un studio, où l'on retrouve le Français René Goscinny. Il entame une collaboration chez EC Comics et écrit plusieurs scénarios de BD. En 1952, Bill Gaines, l'éditeur d'EC, lui demande de diriger le magazine *Mad*.

Avec son humour noir, Jack Davis fait partie des fondateurs de *Mad* (ci-contre). Plus tard, il collaborera à divers magazines dont *Playboy*.

talentueux Johnny Craig, Jack Davis, Wallace Wood et Al Williamson.

A la même époque, un nouveau genre influencé par le cinéma, le récit de guerre, voit le jour dans deux magazines publiés par EC : *Two Fisted Tales* (1950) et *Frontline Combat* (1951). Dirigées par Harvey Kurtzman, ces revues font preuve, dès l'origine, d'un souci maniaque du détail historique et n'hésiteront pas, dans le contexte de la guerre de Corée, à afficher des opinions antimilitaristes.



Marvel et DC ont tenté de retrouver l'esprit de dérision de *Mad* en créant *Plop!* qui ne durera que trois ans de 1973 à 1976.

EC Comics lance «Mad Magazine» (1952)

Créé par Harvey Kurtzman et illustré dès les premiers numéros par Wallace Wood, Will Elder, Jack Davis et John Severin, *Mad* s'impose rapidement grâce à un humour nouveau et satirique. En effet, Kurtzman ne craint pas de s'attaquer à tout ce qu'il juge trop

conventionnel et à tourner en dérision les classiques de la BD et du cinéma ainsi que les productions souvent timorées de la toute nouvelle télévision. Parmi les plus célèbres parodies : *Prince Violent*, *Teddy et les Pirates*, *Flesh Garden*, *Supersuperman*, *Ping Pong!* ou encore *L'Equipée sauvage* avec «Marlon Branflakes». Mais si Kurtzman joue

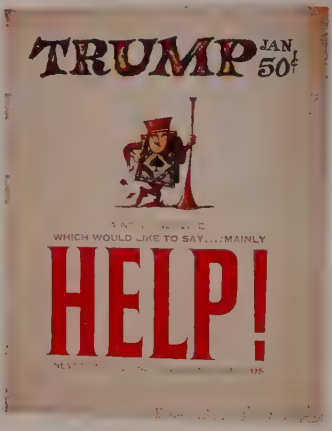
Sur cette bande typique de *Mad*, on retrouve parodiés les *Katzenjammers*, *Jungle Jim*, *Tim Tyler's Luck*, *Mandrake* et ses compagnons, *Tarzan* et le *Phantom*...

les iconoclastes, les *comics* subissent les attaques de plus en plus nombreuses des ligues bien pensantes. Ce phénomène n'est pas nouveau ; dès l'origine on a accusé la BD des pires maux, comme de mettre sur un piédestal des garnements effrontés et anarchistes tels que le *Yellow Kid*, *Buster Brown*, ou les *Katzenjammer Kids*.

Premières cibles des associations bien pensantes, les *horror comics* (ci-dessus) dont certains feront l'objet d'une série télévisée.

Après la Seconde Guerre mondiale, quelques psychologues, pédagogues et autres se penchent sur les *comics*. Ainsi, en 1954, le docteur Frederic Wertham publie *The Seduction of the Innocents*, dans lequel, se servant d'exemples soigneusement sélectionnés, d'images coupées, il tente de démontrer que tout le mal de vivre des jeunes provient des bandes dessinées. Cette dénonciation morale trouve un terrain tout préparé avec, entre autres, les *horror comics*. Les syndicats doivent soumettre les auteurs à une censure draconnienne. En janvier 1955 est constitué, comme moyen de protection, le Newspaper Comics Council, dont la mission est de séparer la production destinée à la presse conventionnelle de celle destinée aux *comic books*. En 1955, la Comics Association of America (fondée en 1953) crée le Comics Code, code d'autocensure, à l'instar du code Hays pour le cinéma (1930), dont sont exclus les *pocket books* destinés, estime-t-on, aux adultes. Cette censure inquiète les professionnels qui craignent de voir leur métier disparaître. Mais c'est mal juger de la vitalité de la bande dessinée.

Kurtzman quitte *Mad* en 1956 avec quelques dessinateurs pour créer *Trump*, puis *Humbug*, revues éphémères, suivies par *Help!* de James Warren.



Après une période de récession qui s'étend de 1955 à 1960, en août 1960, la création par Kurtzman de la revue *Help!* où vont travailler les futurs grands du

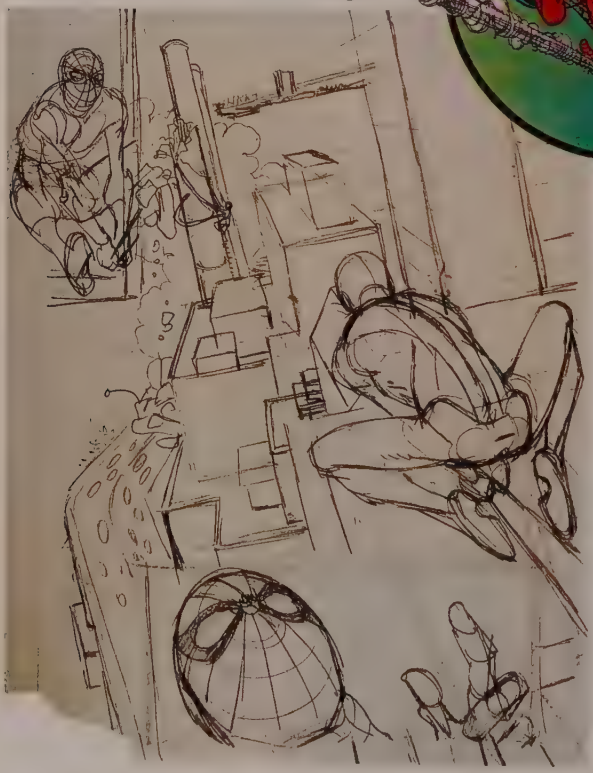
mouvement *underground*, Lynch, Shelton, Crumb, etc., donne un nouvel élan aux *comics*.

Un nouveau type de super-héros s'impose grâce à Jack Kirby et Stan Lee au sein de la Marvel

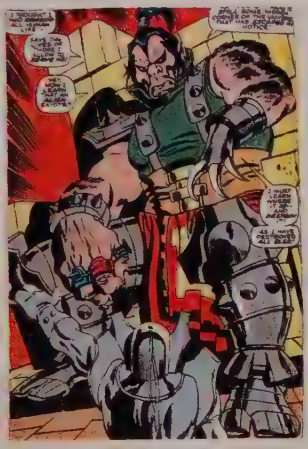
Les *Fantastic Four* («Les Quatre Fantastiques») voient le jour en 1961 entre les pages des publications de la firme Marvel. Un être élastique doublé d'un génie scientifique, un homme invisible, un autre qui a le pouvoir de se transformer en torche humaine, un monstre enfin, *The Thing*, qui semble rescapé des années 1950, composent la petite bande.

Dès l'origine, le copyright des *comics* appartenait aux *syndicates*. Lorsque le problème de la continuité de la bande se posa du fait du décès ou de l'abandon du créateur, les *syndicates* firent appel à d'autres dessinateurs. Certaines BD sont aujourd'hui dessinées par la troisième ou la quatrième génération. Dès 1939, devant le succès des super-héros et devant la cadence infernale imposée aux créateurs, les éditeurs, DC Comics, puis Marvel, propriétaires des personnages, créèrent des studios où collaboraient sur un même personnage un ou deux scénaristes, un dessinateur pour les crayonnés (esquisses des planches), un autre pour les décors, suivis d'un encreur, d'un lettreur et d'un coloriste. Ici, Will Eisner décrit l'atmosphère de ces studios ; il fit lui-même appel à plusieurs dessinateurs, dont Lou Fine et Jules Feiffer, pour encrer *The Spirit*. En Europe, Hergé fut l'un des premiers à créer son propre studio, suivi par Willy Vandersteen en 1970 et par Michel Greg. En Italie, il est courant de trouver dans les *fumetti* plusieurs dessinateurs sur un même personnage créé spécialement pour un éditeur.

Grâce aux super-héros, la Marvel connaît de fait une prodigieuse expansion, avec une nouvelle stratégie éditoriale qui consiste à donner aux personnages une autre dimension : les héros, dotés de sensibilité et d'un certain humanisme, se remettent en question, troublés par leur double personnalité, ou par leur situation toujours en marge du groupe social. En 1960, Marvel vend 14 millions d'exemplaires de magazines, 34 millions en 1965 et près de 40 millions en 1970. Après les *Fantastic Four*, suivront *Spider-man*, *Thor* et *Hulk* en 1962, *X-Men*, *Iron Man*, *Doctor Strange*

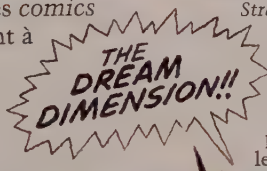


Le plus original des super-héros est Spider-man qui fait son apparition dans le n° 15 d'*Amazing Fantasy* (1962), créé par Stan Lee et dessiné à l'origine par Steve Ditko (ci-contre les crayonnés – esquisses – d'une page, deuxième étape d'une BD après la mise au point du scénario). *Spider-man* semble être plus une réflexion sur le concept du super-héros qu'un véritable super-héros, menant une existence malheureuse, détesté par tous, même sous le masque.



Les *X-Men* (à gauche) sont un groupe de jeunes mutants doués d'une super force et dirigés par le professeur Xavier, mutant lui-même. Les premiers *X-Men* étaient dessinés par Jack Kirby (septembre 1963), également créateur du *Incredible Hulk* (1962), un gentil professeur, qui, atteint par les rayons d'une bombe, se transforme sous la colère en un géant, *Hulk*, doué d'une force herculéenne. Avec Steve Ditko, Kirby donne vie au *Doctor Strange* (en haut à droite et ci-dessous), lui aussi doté de pouvoirs surnaturels pour affronter les méchants.

et *The Avengers*, en 1963. L'esprit des *comics* de la Marvel reste de bon ton, veillant à préserver une morale en harmonie avec le redoutable Comics Code.



De grands classiques modernisés

Le principal concurrent de la Marvel, DC, second éditeur de *comics*, navigue dans son sillage avec de grands classiques comme *Superman*, *Batman*, *Wonderwoman*, *Superboy*, *Flash*, *Green Lantern*, *Atom*, *Hawkman*, *The Spectre*... DC publie néanmoins de nouveaux titres de science-fiction : *Strange Adventures* et *Mystery in Space*. Parmi les artistes maison de cette période se détachent Carmine Infantino qui propose une seconde version de *Flash* (1956) et Gil Kane qui relance *Green Lantern* (1959) et *The Atom* (1961), au caractère plus étoffé, plus conséquent.

L'héritage de la guerre

Les éditeurs maintiennent les séries à succès dont les sujets sont liés à la Seconde Guerre mondiale en les déplaçant dans le domaine de l'humour avec *Sad Sack* de George Baker et la création de *Beetle Bailey* de Mort Walker (1950). Ou plus classique, *Male Call*, dont la pin-up provocante faisait rêver les soldats qui se battaient dans le Pacifique, est conçu par Milton Caniff à la demande du gouvernement américain. En 1947, Frank Robbins donne naissance au courageux aviateur *Johnny Hazard*, créé en 1930, tout en continuant la série du même type *Schorchy Smith*; il se sert des enseignements du scénariste et dessinateur Noel Sickles pour devenir le meilleur successeur de

Depuis des décennies, le rôle dévolu à la femme dans les comics est celui d'une femme fatale ou alors d'une éternelle fiancée suivant docilement son héros, comme celles qui succombent au charme du gaucho viril, *Drago*, le héros masqué créé par Hogarth (ci-dessous).

Milton Caniff. Les aventures de Johnny Hazard sont plus réalistes que celles de Schorchy Smith ; l'aviateur déjoue les plans des communistes et combat au Viêt-nam. *Steve Canyon* de son côté, créé par Milton Caniff le 13 février 1947, sauvera les Etats-Unis des grands complots chinois et de la menace des bombes atomiques dans les années de guerre froide. Il deviendra colonel de l'US Air Force et se battra aussi au Viêt-nam.

Abandonnant l'Afrique de *Tarzan*, Burne Hogarth crée *Drago* en 1945. Il invente un pays qui ressemble à l'Argentine, aussi exotique que les décors de *Tarzan*, aux paysages tourmentés, où les ombres prennent des dimensions sinistres. Hogarth libère dans *Drago* toute son imagination, faisant de cette bande une œuvre curieuse, musicale et pleine de saveur.

Sur un texte de Ward Greene, en 1946, Alex Raymond donne vie à *Rip Kirby*, un ex-officier de la marine de retour à la vie civile qui devient détective privé. L'intrigue montre un personnage raffiné qui aime la musique et les plaisirs intellectuels, qui sait reconnaître un bon cognac et se montre délicat et discret envers les femmes.

A la mort de Raymond, dans un accident d'automobile en 1956, la bande est reprise par John Prentice qui se coule fidèlement et habilement dans le moule de son maître. Malgré tous ces nouveaux héros, la bande d'aventure s'essouffle, les auteurs semblent manquer d'inspiration et certains abandonnent même leurs séries.

Milton Caniff avait déjà abordé le thème de la femme fatale avec *Terry and the Pirates*. En 1947, il abandonne Terry pour dessiner une nouvelle série d'aventures : *Steve Canyon*. Au fil des épisodes, l'aviateur Steve Canyon tombe amoureux des femmes qu'il rencontre : belles espionnes sans scrupule, trafiquantes d'armes ou innocentes jeunes filles au sourire charmeur qui l'entraînent dans des aventures pleines de suspense et d'exotisme.

Un nouvel humour

En 1960, le renouveau des *comics* américains passe par l'humour. Les *Peanuts*, créés par Schulz en 1950, explosent. Chaque situation s'inspire du *strip* précédent, se concluant parfois dans le suivant selon la grande tradition du *running gag* (blague qui court tout au long d'une bande). Ce monde clos où les enfants s'enferment et où les adultes n'ont pas leur place attire un large public. Schulz, l'auteur, devient un mythe national. Ses personnages, comme Linus,

Les décors de *Peanuts* sont de simples toiles de fond dont la facture révèle l'esprit de Schulz (ci-dessous) qui va toujours à l'essentiel dans ses mises en scène. Pas d'effets, pas de plans rapprochés, ni de panoramiques, Schulz se concentre sur la psychologie des personnages.

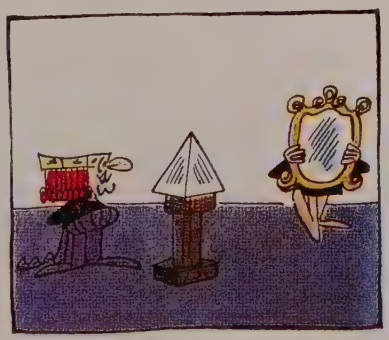
Contrepoint des *Peanuts*, le chien Snoopy, génial mythomane contemple d'un œil critique les servitudes et les travers des humains, représentés par des enfants : Charlie Brown (ci-dessus), Lucy, Linus...

le névrosé, ou Lucy qui a ouvert un cabinet d'analyse, très étudiés, semblent reproduire les angoisses du monde adulte. A l'opposé, *Dennis the Menace* de Hank Ketcham, créé en 1951, est l'histoire d'un garnement dans le style des *Katzenjammer Kids*.

Ce ne sont plus des enfants, mais des animaux qui singent les adultes dans la série de Walt Kelly, *Pogo*, créée en 1949. Dans des fables qui ne sont pas sans rappeler celles de La Fontaine, Kelly raconte les aventures de Pogo l'oposum poète et de ses amis au fin fond de la Louisiane, dans les marais d'Okefenokee. Bestiaire qui dérange parce qu'il soulève des problèmes d'ordre moral, mais fort apprécié des intellectuels.

En 1958, Johnny Hart crée *B.C.*, une série qui se déroule dans un monde désertique et précaire, peuplé de fourmis, de dinosaures, de tortues et d'un oiseau étrange, où un poète, un inventeur et un sophiste développent un dialogue philosophique. En 1964, s'associant avec Brant Parker, Hart lance *The Wizard of Id* qui raconte la vie d'un petit souverain entouré d'un mage et d'un bouffon dans un petit cercle de haine et de mépris. Enfin, à la fin des années 1950, la BD connaît son premier anti-héros avec *Bernard Mergendeiler*, imaginé par Jules Feiffer. Celui-ci crée également une bande qui porte son nom : le monde de *Feiffer* est noir et pessimiste, tous ses personnages vont à la dérive, s'interrogent sur leur avenir et n'arrivent plus à communiquer.

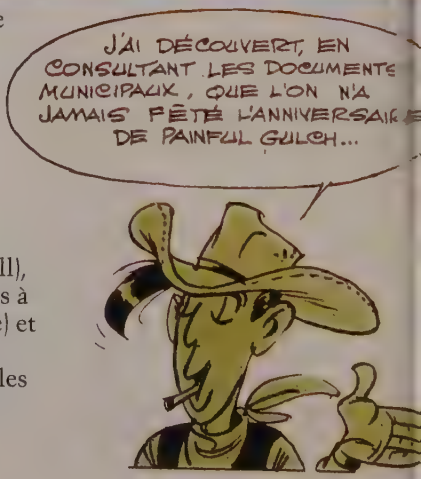
Walt Kelly, le père de *Pogo* (ci-dessus), est le premier à aborder les questions morales, sociales et politiques de son temps. Sous les traits d'un chacal, il attaque férocement le sénateur McCarthy, initiateur de la chasse aux communistes. Cela lui vaut le respect et l'admiration des intellectuels américains progressistes. En 1950, Walt Kelly est rejoint dans cette démarche par le jeune Schulz et par Hart et Parker, les créateurs du philosophe *Wizard of Id* (parodie du *Wizard of Oz*, «Merlin l'Enchanteur»).



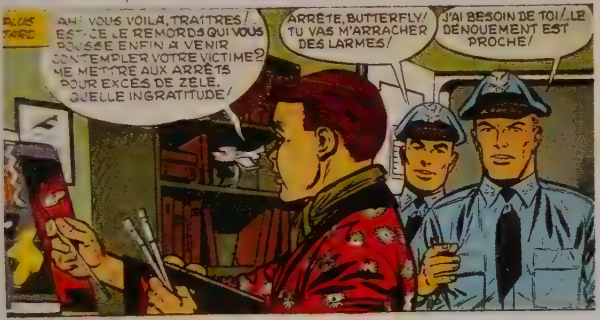
De l'autre côté de l'Atlantique, en Belgique, la bande dessinée s'impose avec l'école de Charleroi…

Créé le 21 avril 1938, *Le Journal de Spirou* est, à la Libération, déjà bien implanté en Belgique. La première décennie de la publication peut être considérée comme préparatoire, avec un graphisme parfois incertain. Le personnage qui donne son titre au journal, *Spirou*, créé par Rob-Vel, sera repris successivement par Jijé (Joseph Gillain) qui lui adjoint un compagnon, Fantasio, puis par André Franquin qui élève la bande au plus haut niveau graphique et donne naissance à un étrange second rôle au glorieux avenir : le Marsupilami. Franquin prend rapidement un rôle important au sein du journal et réalise des centaines de couvertures et d'illustrations intérieures. Son immense talent le place au premier rang des dessinateurs contemporains, même si sa production s'est aujourd'hui réduite.

Parmi les autres séries majeures de cette première période se détachent *Jean Valhardi détective* (Jijé et Doisy pour le scénario), *Tif et Tondu* (Dineur, puis Will), *Buck Danny* (Hubinon et Charlier, repris à la mort du premier, en 1979, par Bergèse) et surtout le cowboy solitaire *Lucky Luke* (Morris, puis Morris et Goscinny), dont les aventures comptent maintenant plus de soixante-dix albums et dont le succès international a permis la réalisation de



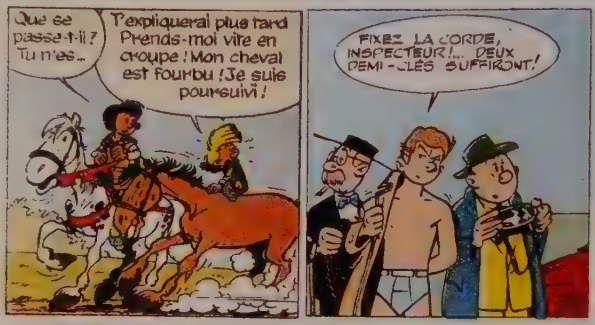
plusieurs dessins animés (télévision et cinéma). A l'instar des autres «étoiles» du genre (*Tintin*, *Astérix*...), *Lucky Luke* a vu naître à son image un *merchandising* colossal et développé la création de héros dérivés comme *Rantanplan* et *Kid Lucky*. Le cowboy solitaire est même porté à l'écran avec, dans le rôle-titre, l'acteur italien Terence Hill. A la mort de



Goscinny, Morris en confie le scénario à plusieurs auteurs comme Bob de Groot, Xavier Fauche, Jean Léturgie... *Spirou* doit sans doute une partie de son succès au savant dosage qu'il propose entre humour (*Tif et Tondu*, *Lucky Luke*), policier (*Valhardi*) et aventure (*Buck Danny*). Devenues des séries cultes, ces bandes sont, aujourd'hui encore, classées aux premières places au «box-office» du 9e art.

Parmi les séries phares de *Spirou* (à gauche), les aventures de *Buck Danny* (ci-contre) s'inscrivent dans l'impressionnante collection de bandes guerrières de cette époque. En prise avec l'actualité, la série est le miroir de l'évolution technologique de l'aviation militaire américaine.

Lucky Luke (ci-dessous), né dans les derniers mois de 1946, est le héros d'un far-west bien sûr humoristique, mais toujours inspiré par des faits authentiques. Ainsi, les figures de l'époque (les Dalton, Billy the Kid, Jesse James, etc.) et les grands épisodes de la conquête de l'Ouest sont liés aux 50 ans d'aventures du *poor lonesome cowboy*.



Le détective *Gil Jourdan* (ci-contre) décline une combinaison parfaite d'humour et de mystère. Dans un Moyen Age magique, *Johan et Pirlouit* (à gauche) font la rencontre, en 1958, d'une tribu de lutins bleus : les Schtroumpfs. Collaborateur de Franquin pour *Spirou*, Roba crée sa propre série, *Boule et Bill* (ci-dessous) en 1959. Enfin, le 28 février 1957, c'est la naissance d'un nouveau personnage, qui évolue dans la rédaction de *Spirou* et qui porte bien son nom, *Gaston Lagaffe*, œuvre hilarante des sorciers Franquin et Jidehem.

Dans les années 1950, alors que tous ces personnages se perfectionnent, tant sur le plan du graphisme que du scénario, d'autres bandes font leur apparition : *Johan et Pirlouit* (Peyo) d'où surgiront les fameux *Schtroumpfs*, qui feront, dans les années 1980, une carrière internationale ; *Jerry Spring* (Jijé), un western réaliste ; *La Patrouille des castors* (Mitacq et Charlier) ; *Gaston Lagaffe* (Franquin et Jidehem) et *Gil Jourdan* (Tillieux). L'aventure du *Journal de Spirou*, après vingt ans d'existence, ne fait que commencer et, dans les années 1960, les personnages à succès vont se bousculer : *Vieux Nick et Barbe Noire* (Remacle), *Marc Dacier* (Paape et Charlier), *Benoit Brisefer* (Peyo), *Boule et Bill* (Roba), *César* (Tillieux), *La Ribambelle* (Roba), *Sybilline* (Macherot), *Les Petits Hommes* (Seron), *Natacha* (Walthéry) et *Yoko Tsuno* (Leloup). Toute cette production originaire de Belgique se regroupe autour de ce que l'on appelle l'école de Charleroi qui se caractérise par un style alerte et plutôt humoristique, au lettrage débridé avec bulles arrondies.

En 1968, une séance de dédicaces qui fait rêver les fans de BD : au premier plan Peyo, puis Franquin, Morris et Roba.

LOUP
ET LES
CHTROUMPFS

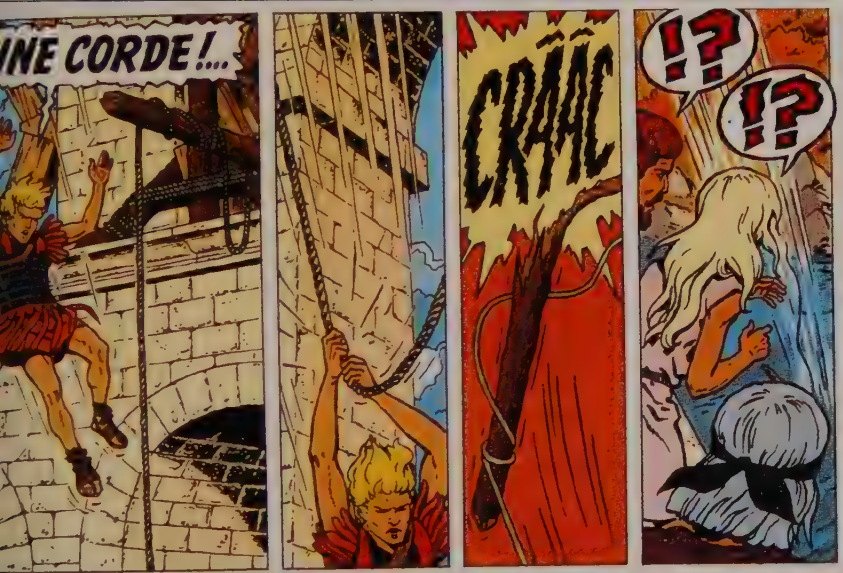
... Et l'école de Bruxelles, la ligne claire

L'hebdomadaire *Tintin*, créé le 26 septembre 1946, donne naissance à l'école dite de Bruxelles, dont les maîtres incontestés sont Hergé, bien sûr, mais aussi Edgar-Pierre Jacobs, Paul Cuvelier, Jacques Martin, Jacques Laudy, Willy Vandersteen, etc.
Leur graphisme est particulièrement sobre, systématisant le contour des personnages et des décors, privilégiant les aplats colorés, les bulles rectangulaires, éliminant tout ce qui est accessoire, stylisant leur dessin au maximum.

Dès son premier numéro, *Tintin* propose un «catalogue» de séries exceptionnelles : *Tintin* lui-même dans *Le Temple du Soleil*, *Blake et Mortimer* (E.-P. Jacobs) avec *Le Secret de l'Espadon*, *Les Extraordinaires Aventures de Corentin Feldoe*

Le Mystère de la grande pyramide (ci-dessus) est la première aventure de *Blake et Mortimer* à s'inspirer de l'une des grandes énigmes de l'histoire. Elle créera des vocations, en particulier celle de deux égyptologues qui, quelque trente-cinq ans plus tard, effectueront des fouilles à Cheops réalisant ainsi un vieux rêve d'Edgar-Pierre Jacobs.

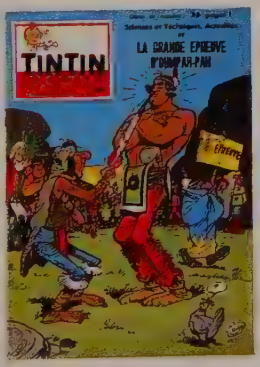
Déjà créateur en 1953 de *Chick Bill*, un curieux western animalier à l'origine, Tibet, dessinateur et scénariste, lance en 1955 les aventures du journaliste *Ric Hochet* (ci-contre). Cette série efficace et réaliste, aux atmosphères souvent fantastiques, est un exemple de réussite. Les deux collections dépassent aujourd'hui les cinquante albums.



(Cuvelier), *Les Quatre Fils Aymon* (Laudy), etc. Plus tard, viendront *Alix l'Intrépide* (Jacques Martin), *Jo, Zette et Jocko* (Hergé), *Bob et Bobette* (Vandersteen).

Dans les années 1950, le journal poursuit son ascension grâce à l'arrivée de nouvelles séries comme *Chick Bill* et *Ric Hochet* (Tibet), *Pom et Teddy* (Craenhals), *Chlorophylle* (Macherot), *Modeste et Pompon* (Franquin), *Le Chevalier blanc*, *Harald le Viking* (Liliane et Fred Funcken), *Michel Vaillant* (Graton), *Oumpah-Pah* (Uderzo et Goscinny). Jacques Martin crée une nouvelle série, *Lefranc*. Hergé et Jacobs, quant à eux, produisent de nouveaux albums avec *Tintin* et *Blake et Mortimer*.

Enfin, les années 1960 apporteront aussi un sang neuf à l'équipe avec les talentueux Greg, Godard, Dany, Dupa, Bob de Groot, Hermann, Denayer, Paape, etc.



Si les premiers pas de Jacques Martin dans la bande dessinée sont humoristiques, la création d'*Alix* (ci-dessus), en 1948, personnage qui évolue dans l'Antiquité, détermine finalement la suite de sa carrière. Avec *Lefranc*, quatre ans plus tard, il poursuit son œuvre en rédigeant pour chaque histoire des scénarios apocalyptiques.

Créé par Raymond Leblanc aux Editions du Lombard en 1946, le journal *Tintin* est un succès immédiat, si bien que Georges Dargaud lance l'édition française, le 28 octobre 1948.

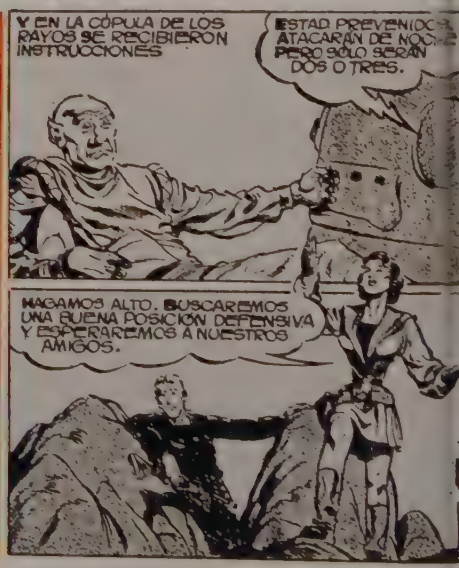
L'AFFAIRE
DU COLLIER

Edgar-Pierre Jacobs planifie la réalisation de ses histoires suivant une construction très précise et un souci du détail peu ordinaire. D'abord, il établit un synopsis et rassemble la documentation nécessaire. Puis, comme il l'écrit dans son ouvrage *Un Opéra de papier* : «Si possible, je fais un voyage de prospection sur les lieux mêmes où doit se dérouler l'action, je prends des photos, et surtout, je m'imprègne de l'atmosphère.» Il rédige ensuite le scénario et effectue le découpage ou *storyboard* : «une phase du travail essentielle, de son tempo dépend parfois le succès ou l'échec d'une bande dessinée.» Puis viennent les recherches de costumes, la rédaction des textes, le crayonné définitif et enfin, avec l'encrage, la réalisation finale de l'original noir et blanc, la mise en couleurs étant l'ultime étape. Ici, l'élaboration de *L'Affaire du collier*.

Le renouveau italien

En Italie, après la disparition du *Corriere dei Piccoli* en 1944, le renouveau vient d'un groupe de jeunes auteurs : Mario Faustinelli, Alberto Ongaro, Hugo Pratt et Dino Battaglia qui réalisent les aventures d'un justicier, *Asso di Picche* (1945), inspiré des super-héros américains. Puis, au début des années 1950, les «pocket-BD» rencontrent un succès sans précédent avec des titres comme *Akim* (1950), une variété de sous-Tarzan, dessiné par Pedrazza. En 1957, Benito Jacovitti crée un western délirant aux personnages fous – hommes et animaux – : *Coco Bill*, série toujours publiée aujourd'hui. Au cours des années 1960, la BD populaire italienne, débordante d'imagination, s'ouvre sur de nouveaux genres plus

Après la guerre, le redécollage des *fumetti* italiens est difficile. Se détachent cependant les séries populaires comme *Kriminal* (ci-contre), le justicier masqué *Asso di Picche* (à droite) inspiré par les super-héros américains, et les personnages délirants de Benito Jacovitti (ci-dessous, à gauche), comme *Zorry Kid*, *Tom Ficcazaso* et le génial *Coco Bill*. Bonelli, quant à lui, influencé par le western, écrit les scenarios de *Tex*, série dessinée par Galleppini qui, encore aujourd'hui, dépasse les 500 000 exemplaires par mois.



adultes, en particulier celui de la violence et de l'érotisme avec *Diabolik* (1962), dessiné par Marchesi sur un scénario des sœurs Giussani, suivi de *Kriminal* et de la blonde et plantureuse *Satanik* (1964) créée par Magnus.

Diego Valor, super-héros espagnol

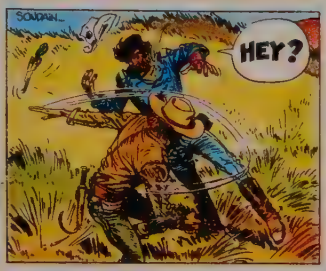
En Espagne, alors que plusieurs revues sont déjà bien implantées (*Chicas*, *Miss Chicas*, *Chiquito*, *Gran Chicos*...), paraît, en 1944, un nouvel hebdomadaire, *Leyendas infantiles*, réalisé dans la tradition des *comic strips* américains. Il publie les bandes de Jesus Blasco et Emilio Freixas, d'abord fortement influencés par Milton Caniff ou Alex Raymond, mais qui créent un style graphique très typé. En 1952, à partir d'une émission radiophonique, naît *Diego Valor*, sorte de super-héros national. Se développent également la BD historique, avec les aventures d'*El Guerrero del Antifaz* et du *Capitan Trueno* dessinées par Ambros sur des textes de Victor Mora, et la BD humoristique grâce à des revues comme *Pulgarcito*, *Super Pulgarcito* (1949), *DDT* (1950) et *Can Can* (1958).

Au début des années 1950, apparaissent, en Espagne et avec succès, des super-héros dont les histoires sont publiées en fascicules. *Diego Valor* (en bas), authentique surhomme espagnol, est dessiné par Adolfo Buylla et Branlio Rodriguez sous le pseudonyme de Buyla Bayo. Le généreux et terne *comandante de las fuerzas interplanetarias terrestres* fait figure de héros national, donnant même son nom à des produits dérivés.

N° 379
26 JANVIER 1967
Neuvième année

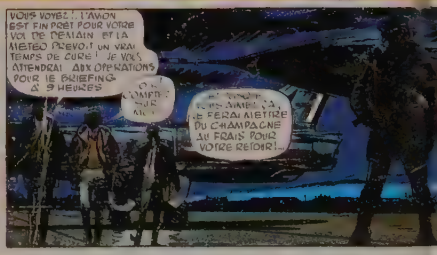
Pilote

LE JOURNAL D'ASTERIX ET D'OBELIX



Et comme toujours...

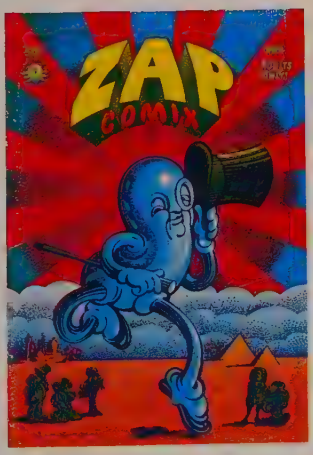
LES CHAMPIONNES DES BANDES DESSINEES!



HEBDOMADAIRE - FRANCE : 1 F - BELGIQUE : 10 F - SUISSE : 1 F - CANADA : 25 cts - ALGERIE : 115 F - ESPAGNE : 15 Pts

Le vent de la contestation qui souffle sur la fin des années 1960 et sur toutes les années 1970 n'épargne pas la bande dessinée, que ce soit aux Etats-Unis avec le mouvement *underground*, en France avec la «révolution» *Pilote* et dans les autres pays d'Europe. La BD s'engouffre partout, dans tous les domaines, acquiert toutes les audaces. C'est également l'essor de magazines qui s'adressent désormais à un public plus mûr, plus adulte.

CHAPITRE IV
LE PASSAGE À L'ÂGE ADULTE



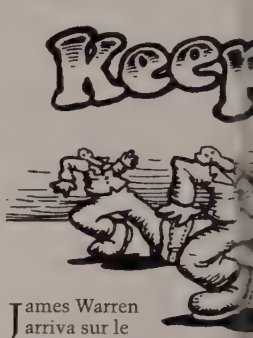
Pilote et *Zap*, deux magazines symboles de la nouvelle BD pour adultes. La presse s'ouvre sur d'autres tendances comme le rock ou une BD plus intellectuelle.

La bande dessinée américaine détourne le Comics Code grâce à de nouveaux concepts

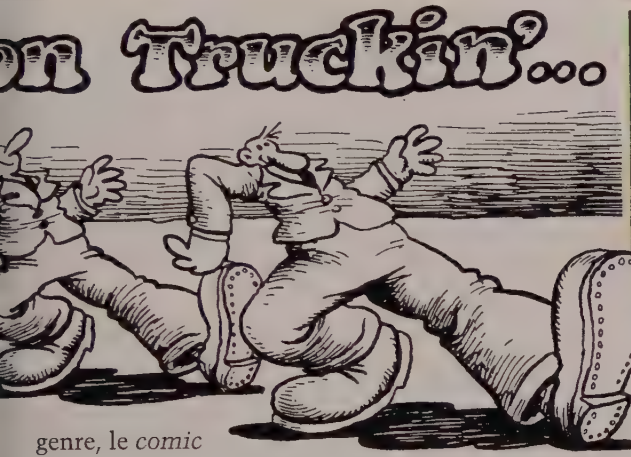
La disparition des horror comics due à la création du Comics Code n'empêche pas trois nouvelles publications du même genre, en noir et blanc : *Creepy* (1964), *Eerie* (1965) et *Vampirella* (1966). Elles accueillent de grands artistes parmi lesquels Al Williamson, Joe Orlando, Reed Crandall, John Severin, Johnny Craig, Steve Ditko, Gene Colan, Gray Morrow; les scénarios étant, pour la plupart, écrits par Archie Goodwin. Grâce à leurs qualités graphiques, les bandes obtiennent un large succès international.

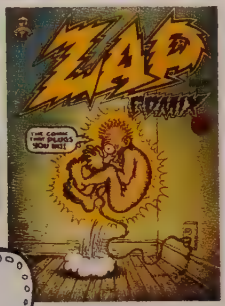
C'est à cette époque que voit le jour le mouvement *underground* («souterrain») qui remet en question la plupart des codes de la bande dessinée. Dans le sillage de la contre-culture américaine qui imprègne alors tous les arts, l'underground se présente comme une nouvelle forme de contestation de l'*American Way of Life*. De jeunes dessinateurs, qui refusent de travailler pour les *syndicates* dont la production perd du terrain dans la presse quotidienne, se tournent vers des revues d'avant-garde comme *Trump* ou *Humbug*. Cette presse de «gauche» regroupe des auteurs qui se font vite remarquer : Bodé, Crumb, Kim Deitch, Spain Rodriguez, Trina Robbins, Art Spiegelman, Shelton, Berni Wrightson, Moscoso, Roger Brand, Denis Kitchen, Justin Green, Robert Williams, Willie Murphy, Bill Griffith, etc.

Cette nouvelle bande dessinée est particulièrement bien accueillie sur les campus de la côte Ouest, en particulier à San Francisco et à Berkeley, foyers de la contestation intellectuelle. En 1967, *Zap* de Crumb est le premier magazine du



James Warren arriva sur le marché avec des revues de cinéma d'épouvante telles que *Famous Monsters Films*, *Monsieur World*. Devant le succès, il se décide à décliner le même genre en bandes dessinées et confie la rédaction de ces journaux, comme *Eerie*, à Russ Jones, puis à Archie Goodwin.





En 1967, sur les trottoirs de San Francisco, Robert Crumb et sa femme Dana vendent les premiers exemplaires de *Zap*. La couverture du premier numéro (ci-dessus) porte la mention : «Le *comic* qui vous branche vraiment.» Jay Lynch et Skip Williamson tentent alors eux aussi l'aventure du *comix* en publiant *Bijou*, puis Shelton produit *Feds n'Heads*, Spain Rodriguez, *Trashman*, Richard Corben, Vaughn Bodé (ci-contre durant une conférence), *Cheech Wizard* et *Junkwaffel* (à gauche). Jeff Jones et Dan O'Neil parodient le monde de Disney. Cette bande dessinée typique du *flower power* de la fin des années 1960 se veut résolument provocatrice et humoristique, se référant au travail de Basil Wolverton et aux premiers auteurs de BD d'humour comme Opper, Herriman et Segar.

genre, le *comic book* devient le support privilégié de cette nouvelle BD. *Zap* fait aussitôt des émules à travers le continent américain : *Bijou Funnies* (1968), *Yellow Dog* (1968), *Armadillo*, *Mom' Homenade*... Et en 1973, on dénombre plus de quatre cents titres de ce genre que l'on nomme *comix*.

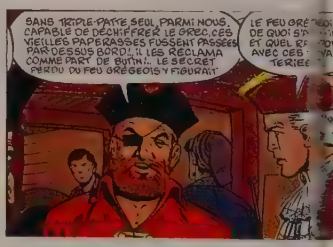
A travers l'underground, tous les sujets tabous sont traités, en particulier le sexe et la drogue. Plusieurs personnages deviennent des symboles : *Fritz the Cat* (Crumb), les *Freak Brothers* (Shelton), *Dealer Mc Dope* (Dave Sheridan), *Mr Natural* (Crumb), *Zippy the Pinehead* (Bill Griffith)... Cependant, trop lié au mouvement hippie, cette BD ne résistera pas aux années 1980. Seuls Jeff Jones et Richard Corben survivent, récupérés par la publicité et des magazines comme *National Lampoon*, *Heavy Metal*, *Creepy*, *Eerie* et *Vampirella*.

La jeunesse française s'emballe pour un nouveau magazine, «Pilote»

Le 29 octobre 1959, paraît *Pilote*, un journal de conception révolutionnaire. Sponsorisé par Radio-Luxembourg, avant d'être racheté par Dargaud-Editeur en 1960, cet hebdomadaire, fondé par Goscinny, Uderzo et Charlier, se veut radicalement différent. Son grand format surprend (28,5 x 38,5 cm) alors que ses concurrents (*Tintin*, *Spirou*...) sont à la taille plus classique de 21 x 29,5 cm, mais ce sont surtout les séries qui créent l'enthousiasme : *Astérix* (Uderzo et Goscinny), *Tanguy et Laverdure* (Uderzo et Charlier), *Barbe Rouge* (Hubinon et Charlier) remportent tous les suffrages des lecteurs ados et connaissent une carrière extraordinaire.

Astérix, pour sa part, devient en quelques années un phénomène de société. Parvenues dès la seconde histoire à une pleine maturité graphique, les aventures des héros gaulois jouent avec habileté sur un humour truffé d'anachronismes et de jeux de mots : un cocktail réussi au point d'atteindre le plus haut record des ventes d'albums de l'édition française. Si *Astérix* tient le premier rôle au sein de *Pilote*,

Fruit du travail d'un duo déjà bien rodé par *Buck Danny*, Hubinon et Charlier, *Barbe Rouge* (ci-dessous) s'impose très vite dans *Pilote*.

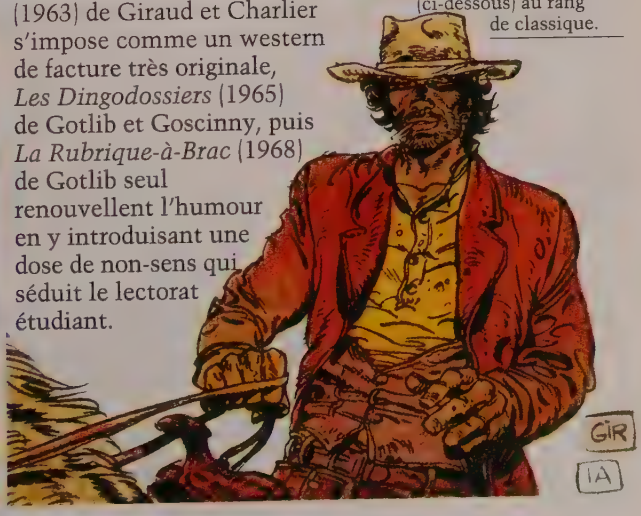


Les *Dingodossiers*, puis *La Rubrique-à-Brac* (à droite) de Gotlib, influencés par l'esprit de *Mad*, sont les premiers indices du passage de la bande dessinée française de l'univers de l'enfance à celui des adultes.

Phénomène inégalé de l'édition d'après guerre, tous genres confondus, *Astérix* (ci-contre) a dépassé, en 1993, le nombre incroyable de 250 millions d'albums vendus dans le monde. Une nouveauté fait l'objet d'une mise en place, dans la seule Europe, de 7 millions d'exemplaires ! Une réussite qui permet le lancement, en mai 1989, du Parc Astérix.

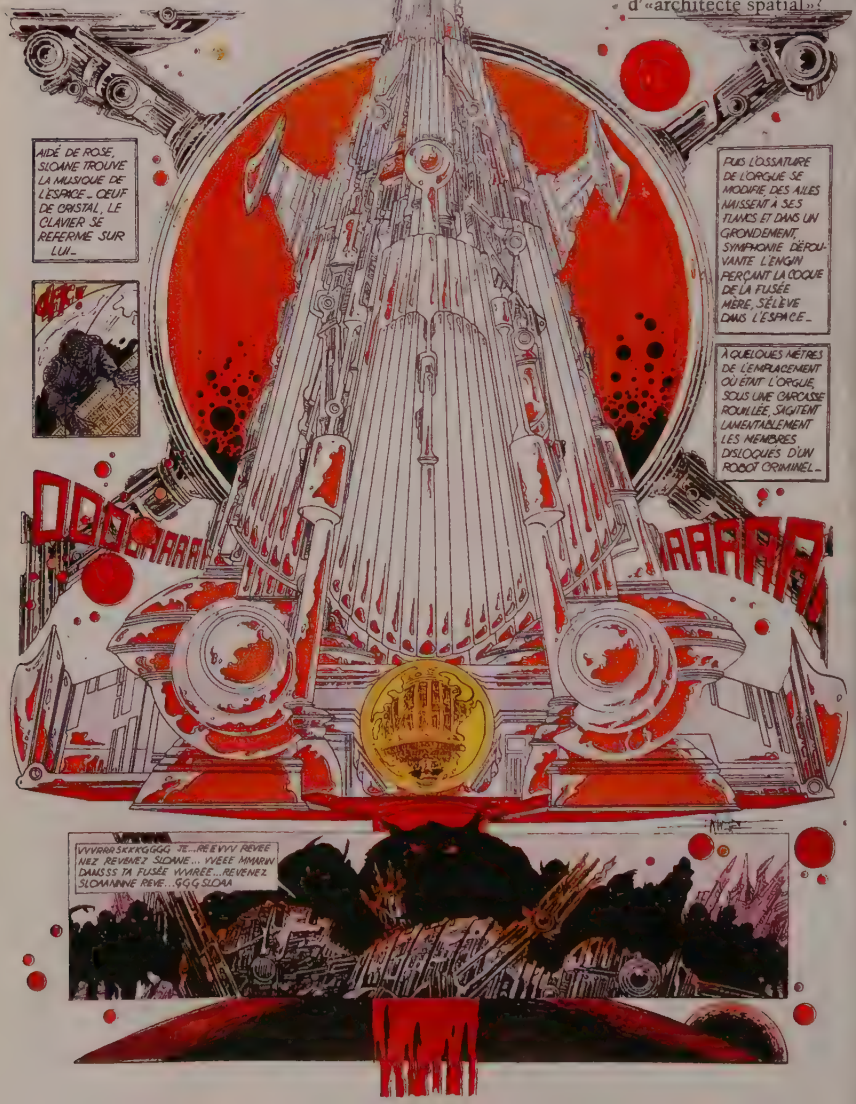
Jean Giraud (qui prendra aussi le nom de Moebius pour d'autres BD) est l'assistant de Jijé pour *Jerry Spring* lorsque Jean-Michel Charlier lui propose de créer une nouvelle série de western pour *Pilote*. Grâce à son style vif et nerveux, Giraud hisse le lieutenant *Blueberry* (ci-dessous) au rang de classique.

l'arrivée de nouvelles séries permet au journal de se hisser au premier rang de la presse pour jeunes. Le rédactionnel s'oriente alors vers des thèmes chers à l'époque comme le «yéyé», même si les BD restent indépendantes de l'actualité. Le *Lieutenant Blueberry* (1963) de Giraud et Charlier s'impose comme un western de facture très originale, *Les Dingodossiers* (1965) de Gotlib et Goscinny, puis *La Rubrique-à-Brac* (1968) de Gotlib seul renouvellent l'humour en y introduisant une dose de non-sens qui séduit le lectorat étudiant.



Toujours publiés dans *Pilote*, Fred, venu du dessin d'humour, crée un univers onirique dans *Philémon* (1965), tandis que Mézières, un ancien des Arts appliqués, et Christin conçoivent avec *Valérian*

Pouvait-on donner à Druillet, le créateur de *Lone Sloane* (ci-dessous), un meilleur surnom que celui d'«architecte spatial»?

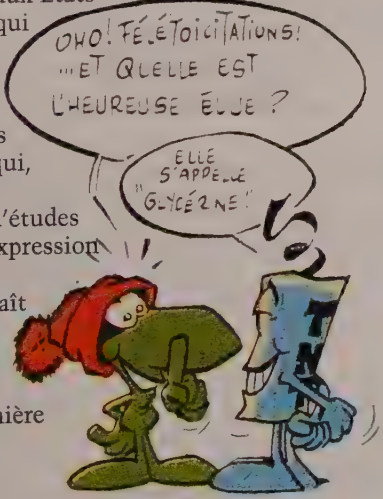


(1967) une série de science-fiction adulte; Druillet, photographe et illustrateur (entré en février 1972 à *Pilote*) fait exploser le cadre de la BD avec *Lone Sloane* grâce à une mise en page éclatée totalement novatrice. D'autres personnages plus «intellectuels» contribuent également à la gloire du magazine : *Le Grand Duduche* (Cabu) en 1962, *Achille Talon* (Greg) l'année suivante, *Le Concombre masqué* (Mandryka), *Cellulite* (Claire Bretécher, une des rares femmes de cet univers), etc.

Un début de reconnaissance

Les années 1960 voient également la revalorisation de la bande dessinée par les intellectuels en France. En même temps que se développe le courant artistique Pop Art aux Etats-Unis et en Europe qui utilise la BD comme matériel expressif, est créé en 1962 le Club des bandes dessinées, qui, deux ans plus tard, devient le Centre d'études des littératures d'expression graphique.

Parallèlement, naît la Société d'études des littératures dessinées, à l'origine de la première exposition dans un musée, le musée des Arts décoratifs



Dès 1960, Fred devient directeur artistique du mensuel *Hara-Kiri* où il publie *Le Petit Cirque*, considéré comme son chef-d'œuvre. Puis il crée *Philémon* (ci-dessus), héros d'un monde fabuleux et poétique dans la lignée des personnages de Lewis Carroll. Grand prix du festival d'Angoulême en 1980, Fred est à nouveau plébiscité lors de la parution de l'*Histoire du Corbac en baskets*.

Créées pour *Vaillant* en 1965, *Les Aventures potagères du concombre masqué* (ci-contre) sont l'œuvre délirante de l'un des fondateurs de l'*Echo des Savanes*, Nikita Mandryka. Seul héros, à ce jour, capable de regarder pousser les cailloux, le Concombre poursuivra d'abord ses aventures dans *Pilote*, puis, en 1989 dans *Spirou*. Il est aussi le personnage central d'un album de sensibilisation au problème du sida : *Pas de Sida pour miss Poireau* en 1987.

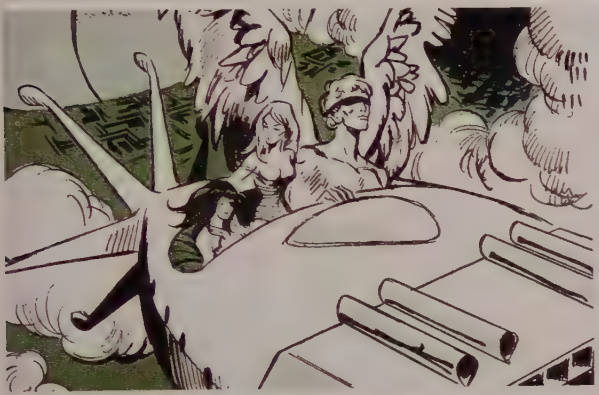
à Paris (1967). Accompagnant ce mouvement, prolifèrent des revues consacrées à l'étude ou à la recherche sur la BD avec *Giff-Wiff* et *Phénix* en France, *Bang* en Espagne et *Linus* en Italie. Des éditeurs comme la SERG, Claude Offenstadt, Horay et Milano Libri réalisent de somptueux albums ou entreprennent la réédition soignée de bandes dessinées des premiers temps et de l'âge d'or. Des expositions, des congrès, dont les plus anciens sont le salon de Lucca (Italie, 1964, qui s'établit en 1993 à Rome), la Convention de la BD de Paris (1969), puis, plus tard, le festival d'Angoulême (1975) et la foire de San Diego (Etats-Unis, 1975), marquent l'entrée définitive de la bande dessinée dans le monde de la culture.

Dans la préface du catalogue de l'exposition parisienne de 1967, Burne Hogarth, le dessinateur de *Tarzan*, alors co-directeur de la School of Visual Arts à New York, affirme : «Parmi les formes visuelles créées par l'humanité, aucun art d'aucun genre, passé ou présent, ne peut surpasser en quantité la production de la bande dessinée.»

Pour le concours lancé en 1971 par l'hebdomadaire *Tintin* afin de découvrir les futurs talents, le jury se réuni dans les locaux des Editions du Lombard, à Bruxelles (ci-dessus) : de gauche à droite, Damblon, Morris, Hergé (debout), Franquin, Charlier, Greg, Van de Velde, Pratt et Moliterni, examinant la centaine de dessins reçus.

Les bandes dessinées pour adultes n'empêchent pas le développement de la presse enfantine

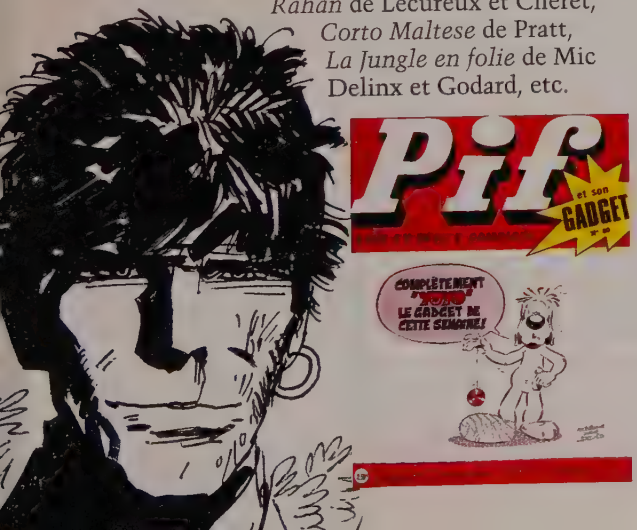
Le lancement du magazine *Hara-Kiri*, auquel collaborent Cabu, Reiser, Wolinski, Gébé et Fred, tous des humoristes, témoigne d'une création souvent irrévérencieuse mais fort originale, souvent inspirée par l'underground américain. D'autre part, surgissent, publiées par l'éditeur Eric Losfeld, des héroïnes «scandaleuses» comme *Barbarella* (1962) de Jean-Claude Forest, des créatures aux charmes provoquants contre lesquelles les censeurs n'hésiteront pas à utiliser, à plusieurs reprises, leurs ciseaux : *Jodelle* (Peellaert-1966), *Scarlett Dream*



Barbarella est la première héroïne de la bande dessinée dite adulte. A une époque encore marquée par les gentils personnages des journaux *Spirou* et *Tintin*, cette sulfureuse créature, destinée à la volupté et à l'amour, dévoile ses charmes aux habitants de la planète Lythion. Le succès de cet album incita Roger Vadim à réaliser une adaptation cinématographique où Jane Fonda jouait le rôle principal.

(Gigi et Moliterni-1967), *Blanche Epiphanie* (Pichard et Lob-1967), la *Saga de Xam* (Devil-1967) et enfin *Pravda la Survireuse* (Peellaert-1968).

Pilote traverse alors une période difficile et hésitante sur le plan éditorial – Goscinny quitte le journal – et devient mensuel. Seuls les hebdomadaires, bien implantés et spécifiquement destinés aux enfants se maintiennent, comme *Spirou* et surtout *Pif-Gadget* (créé en 1969), héritier de *Vaillant*, dont le succès est dû à une formule qui privilégie le récit complet avec un gadget original en cadeau. *Pif* publie *Rahan* de Lecureux et Chéret, *Corto Maltese* de Pratt, *La Jungle en folie* de Mic Delinx et Godard, etc.



La parution de *Corto Maltese* (ci-dessous) dans *Pif-Gadget* en 1970 est à l'origine de la célébrité de Hugo Pratt en France. Son héros, qui soutient la résistance irlandaise, les Cangaceiros ou les républicains du Montenegro, incarne parfaitement la mouvance politique du journal d'obédience communiste. Mais la renommée de la publication se fait aussi grâce aux gadgets dont les plus originaux proposent des «Pifises», sortes de petites crevettes dont les œufs une fois secs ont le pouvoir d'éclore à retardement, ou des haricots sauteurs du Mexique. Evénements qui propulsent le tirage à un million d'exemplaires.

«L'Echo des Savanes», «Métal hurlant» et «Fluide glacial», des magazines pour adultes

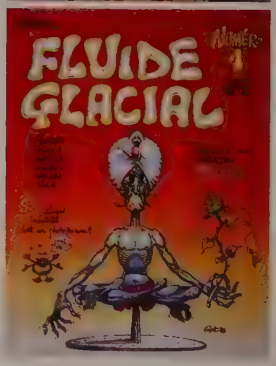
Au lendemain des événements de mai 1968, la bande dessinée française se fait elle aussi contestataire et poursuit son évolution vers un lectorat adulte. Au sein de la rédaction de *Pilote*, une révolution de palais générée par une partie des auteurs impose un style plus en prise sur l'actualité. Ainsi naît *Pilote, le journal qui s'amuse à réfléchir*, première étape vers une nouvelle génération de magazines.

En 1969, paraît *Charlie mensuel*, fils spirituel de *Hara-Kiri*, qui parvient à faire coexister l'avant-garde de l'époque avec la réédition de classiques américains. Mais le véritable changement intervient avec la naissance de *L'Echo des Savanes*, édité et dessiné par trois transfuges de *Pilote*, Gotlib, Mandryka et Bretécher, qui fait l'effet d'une bombe sur le public adulte. Se sentant brimés par l'esprit trop conservateur à leurs yeux de *Pilote*, les trois auteurs donnent libre cours à leur goût de la satire et de la provocation. Dans un incroyable mélange d'humour subversif, de sexe et de psychanalyse, ils créent une bande dessinée marginale à la française, reflet des préoccupations de toute une génération.

Cet esprit iconoclaste fait instantanément école sous les formes les plus variées et se retrouve dans des magazines comme *Le Canard sauvage* (1973) et *Mormoil* (1974) où les futurs grands de la BD d'humour (Tardi, F'Murr, Lucques, Binet, Morchoisne, Barbe, Claeys, Loup, Voss, Mulatier, Solé, Walthéry, etc.) font leurs premières armes.

Dans la foulée, *Métal hurlant* dirigé par Philippe Druillet, Moebius (Jean Giraud), Jean-Pierre Dionnet et Jean-Pierre Farkas voit le jour début 1975, tandis que Gotlib qui n'a participé qu'aux six premiers numéros de *L'Echo* lance *Fluide glacial*, un magazine d'humour pour adultes, en mai de la même année. Consacré d'abord à la science-fiction, *Métal hurlant* publie Moebius qui crée *Arzach*, une histoire sans

Chantre du renouveau de la SF, *Métal Hurlant* est aussi à l'origine de l'apparition du rock dans la BD.



Lancé par Marcel Gotlib et Jacques Diament, *Fluide Glacial* est l'héritier de *l'Echo des Savanes*. Sa réussite commerciale et sa constance éditoriale en font un phénomène de la presse BD moderne. Exclusivement dévolu à l'humour, *Fluide* a soufflé récemment ses vingt bougies.

bulles, à la narration résolument novatrice, puis Druillet qui réalise *Là-Bas* (1976), *Gail* (1977) et l'extraordinaire *Salammbô* (1978). Libéré du scénario, le dessin explore des voies nouvelles. La BD, déjà légitimée, est reconnue comme un art véritable.

Sans la moindre parole, fondée sur la seule force du graphisme, *Arzach* est l'un des chocs majeurs des années 1970.

Cette nouvelle maturité de la bande dessinée touche également l'Italie, l'Espagne et même l'Argentine

En 1965, Gandini publie le premier mensuel de BD, *Linus*, revue critique où l'on découvre sous le crayon alerte de Guido Crepax les premiers épisodes de *Neutron* (1965) et de *Valentina Rosseli*, mais aussi la série française *Barbarella*. Son succès incite des éditeurs italiens à lancer des collections «roses» avec *Alika*, *Gesebel* (Magnus-1966), *Princesse Uranus*...

Après la publication du mensuel *Linus*, suivie par celle d'*Alter*, les éditeurs italiens, longtemps hésitants, s'engagent à leur tour à créer d'autres magazines de bande dessinée : Corno publie *Eureka*, puis *Tommy*, Ciscato édite *Sorry*, Traini, *Comic Art* et Zerboni, *L'Eternauta*.

Crepax réalise également *L'Astronava Pirata* (1968), *La Casa Matta* (1970), *Anita* (1973), tandis que Hugo Pratt, qui a déjà publié en Argentine *Sergent Kirk* (1953), sur un scénario d'Hector Oesterheld et *Ernie Pike* (1956), sort en 1967 le premier BD-roman : *La Balada su il mare salato* («La Balade de la mer salée») où apparaît un étrange marin, Corto Maltese. Le BD-roman se caractérise par une véritable construction narrative.

Malgré la censure franquiste, les Espagnols font preuve d'un fort dynamisme. A Barcelone, les éditions

Le ton du récit de Pratt, *Sergent Kirk* (ci-dessus), moderne et désenchanté, empreint d'ironie, le distingue des autres aventures. Puisant son inspiration dans la lecture de Stevenson, Melville, Conrad et Coleridge, Pratt donne à sa bande une épaisseur et un pouvoir de suggestion remarquables.

Doncel lancent l'hebdomadaire *Trinca* (1970) qui révèle trois grands artistes : Palacios auteur de *Manos Kelly*, Brocal Remohi, de *Kronan*, et Victor de la Fuente, de *Haxtur*. Dans un même temps, Ibanez publie les désopilantes aventures de *Mortadelo y Filemon*. Après le lancement de la revue *Dracula*, la place du fantastique ne cesse de grandir en Espagne grâce à des dessinateurs comme Sio, Maroto, Gimenez (*Dani Futuro*, 1969) et Blasco.

Bien qu'elle n'ait pas dépassé les 68 numéros, *Trinca* reste une des publications les plus intéressantes des années 1970. Grâce à elle, les Espagnols découvrent les auteurs de leur pays, mais aussi français et italiens.

En 1962, Breccia, avec le scénariste Oesterheld, réalise un des chefs-d'œuvre de la bande dessinée argentine, *Mort Cinder*, qui le consacre comme un des

graphistes les plus inventifs de sa génération. La même année paraît la bande d'humour *Mafalda* de Quino qui sera diffusée dans le monde entier. La *Escuela Panamericana de Arte* organise en 1968 la première biennale mondiale de la bande dessinée.

Après *Mort Cinder* (ci-dessus) et *El Eternauta*, l'Argentin Alberto Breccia dessine en 1975 *Los Mitos de Cthulhu*, réalisant ainsi le projet d'adapter en bandes dessinées les histoires fantastiques de Lovecraft. Cette œuvre préfigure une nouvelle période de la BD mondiale.

Aux Etats-Unis, les super-héros prennent un «coup de vieux»

L'underground passe, les super-héros restent grâce à des auteurs de plus en plus soucieux de l'esthétisme de leurs œuvres. Jim Steranko reprend *Nick Fury* en

1967 et compose une œuvre originale en dehors de toute influence. Paul Gulacy fait de *Master of Kung Fu* un des illustrés les plus vendus de l'éditeur Marvel. Mike Ploog est à l'origine du retour de *Frankenstein* et dessine pour la Marvel *Ghost Rider* (1973). Frank Brunner crée *Howard the Duck* (1975).

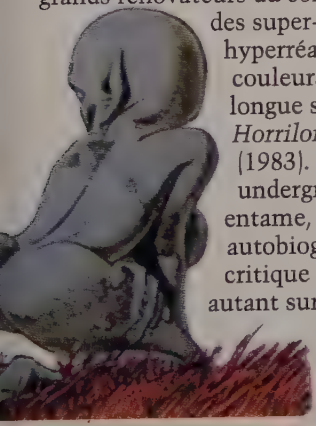
En 1970, Gil Kane reprend *Spiderman*, avant de dessiner *Superman* dans les années 1980. Roy Thomas entreprend l'adaptation en bandes dessinées de *Conan the Barbarian*, puis de *King Kull* et devient un scénariste prolifique chez DC Comics.

Berni Wrightson, grand maître du genre macabre, adapte avec talent plusieurs nouvelles fantastiques d'Edgar Poe et de Lovecraft dans *Creepy*, *Eerie* et *Vampirella*. Puis il crée *Swamp Thing* en 1972.

Neal Adams, quant à lui, devient le meilleur dessinateur de *Deadman* (1967) et de *Green Lantern* (1970), avant de lancer son propre studio de création. Gene Colan, auteur de *Submariner* de 1965 à 1971, surprend avec *Daredevil*, utilisant la technique du titre dessiné sur et dans les objets du décor. Dans *Docteur Strange*, il expérimente l'enchaînement sans rupture de dessin avec des tourbillons très psychédéliques. Giordano, un des meilleurs encreurs de sa génération, se surpasse dans certains épisodes du *Batman* de Neal Adams et crée en 1976 une superbe bande de science-fiction, *Stephanie Starr*. Enfin, en 1977, Chaykin

Sensibilisés par la rencontre de 400 dessinateurs européens en avril 1972, lors du premier congrès de la BD à New York, les *cartoonists* prennent du recul par rapport à leur travail. Will Eisner, Gil Kane (ci-contre *The Hawk and the Dove*) et Frank Miller se passionnent pour les problèmes de technique narrative. Leurs œuvres reflèteront également leurs recherches en matière d'esthétique. Richard Corben invente, pour sa part, une nouvelle technique graphique où l'aérographe – instrument pour pulvériser les couleurs – joue un rôle primordial permettant de créer l'univers fantastique dans lequel il fait évoluer ses personnages (ci-dessous).

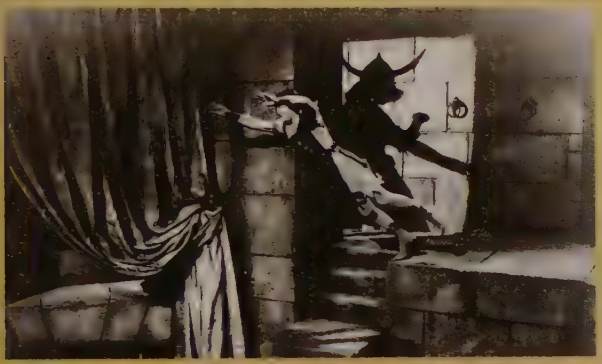
adapte le film *Star Wars* de George Lucas en BD. Avec *American Flagg* (1983), il est considéré comme un des grands rénovateurs du *comic book*. A côté de la SF et des super-héros, dans un style hyperréaliste, aux somptueuses couleurs, Richard Corben réalise la longue saga de *Den* à partir de 1975, *Horrilor* (1977) et *Monde mutant* (1983). Un ancien du mouvement underground, Art Spiegelman entame, en 1972, *Maus*, une saga autobiographique, saluée par la critique comme une œuvre majeure, autant sur le fond (la vie de son père dans le camp d'Auschwitz) que sur la forme (le graphisme minimaliste en noir et blanc).



Attentif et fragile, authentique et génial, Art Spiegelman poursuit ses recherches. Chaque récit ouvre le champ à de nouvelles expérimentations graphiques. Il n'hésite pas à faire appel à des Européens comme le Français Tardi ou le Hollandais Swarte. En 1972, il publie *Maus*, récit autobiographique de l'histoire de son père victime des nazis (ci-dessus).

Le cinéma aime les héros de BD

Dès les années 1930, aux Etats-Unis, le cinéma s'empare des héros et des héroïnes de bande dessinée immédiatement identifiables. Les réalisateurs adaptent alors ces récits d'un genre nouveau dans des *serials* (films à épisodes) dont les acteurs n'ont pas ou peu laissé de traces, à l'exception de Johnny Weissmuller dans le rôle de Tarzan ou de Jungle Jim (ci-contre) et Buster Crabbe qui joua Flash Gordon (page 100 en haut). En tout, plus de 150 personnages de BD ont été portés à l'écran. Parmi les films les plus réussis, on peut citer *Prince Valiant* d'Henry Hathaway en 1953 (page 101 en haut), *Superman* de Richard Donner en 1978 (page 100 en bas), *Popeye* de Robert Altman en 1981 (page 101 au milieu), et *Batman* de Tim Burton (page 101 en bas). En dehors de ces adaptations fidèles, certains cinéastes ont puisé leur inspiration dans la «culture BD» comme Fellini (*Intervista*), Alain Resnais (*Mon oncle d'Amérique*) ou encore Steven Spielberg, qui, n'ayant pu produire *Tintin*, créa le personnage d'Indiana Jones Junior. En retour, la saga sera adapté en *comic book*.



Des adaptations diverses

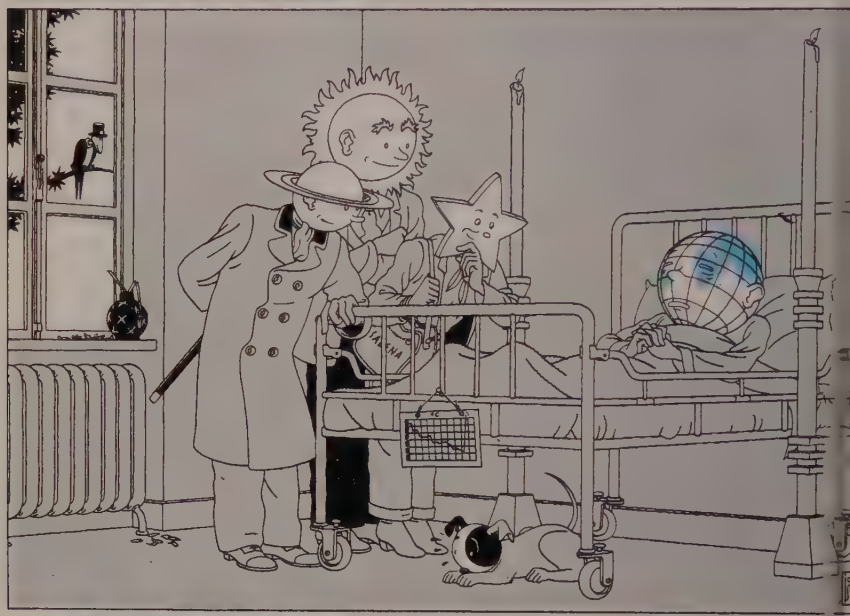
Les auteurs de bande dessinée ont puisé leur inspiration dans le 7e art : le lieutenant Blueberry de Giraud ressemble à Jean-Paul Belmondo, Valentina de Crepax est le sosie de Louise Brooks. Parfois, ces auteurs ont pénétré directement le monde du cinéma : en 1968, Jean-Claude Forest réalise les décors du film de Roger Vadim tiré de sa bande *Barbarella* avec la belle Jane Fonda (page 98) ; les Français Martin Veyron et Gérard Lauzier ont adapté eux-mêmes leurs séries sur grand écran ; enfin, on retrouve l'univers sombre et baroque d'Enki Bilal dans ses propres films. Presque contemporains, le cinéma et la bande dessinée ne pouvaient qu'être étroitement associés ; tous deux sont les arts populaires du XXe siècle.

GOUVERNEUR !!? VOUS RENDEZ-VOUS COMPTE DE...
SILENCE! J'ABDIQUE J'AI DIT !!!
ET VOILÀ NOUS SOMMES GOUVERNEUR ...

Dès le début des années 1970, la BD française s'impose sur le marché international. Elle devient la plaque tournante où tous les talents, italiens, espagnols, belges ou argentins s'épanouissent, grâce au dynamisme de la presse spécialisée et aux qualités des séries tant au niveau du scénario que du dessin. A ces critères, il faut ajouter le développement impressionnant des festivals de BD.

CHAPITRE V
LE 9e ART SANS FRONTIÈRE

De Nikopol, personnage majeur d'Enki Bilal, jusqu'au cynique Jeune Albert d'Yves Chaland, une nouvelle génération de héros s'attaquent aux classiques du genre et révolutionnent les conventions de la bande dessinée. A l'image de la BD française de ces années-là, les deux séries seront traduites dans plusieurs pays européens.



A partir des années 1970, devant l'énorme succès en librairie des albums de BD, la presse internationale se penche avec curiosité sur ce «nouveau» moyen de communication de masse et ouvre ses colonnes à la critique de bandes dessinées. Devant cet intérêt, les éditeurs décident qu'il faut mettre en valeur les auteurs et qu'il importe désormais qu'une série se réclame d'un genre déterminé : western, science-fiction, policier, aventure, érotisme, etc. Ils créent des collections spécialisées : «BD Noire» chez Glénat, «Un homme, une aventure» chez Dargaud, «Les Romans (A Suivre)» chez Casterman, «Aire libre» chez Dupuis...

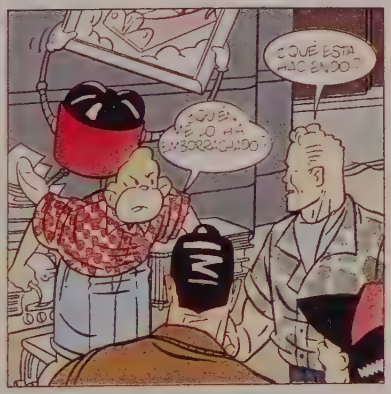
Le groupe Bazooka (Olivia Clavel, Kiki Picasso, Lulu Larsen, etc.) utilise les techniques du collage chères aux surréalistes et aux hyperréalistes (à gauche).

L'«underground» à l'européenne

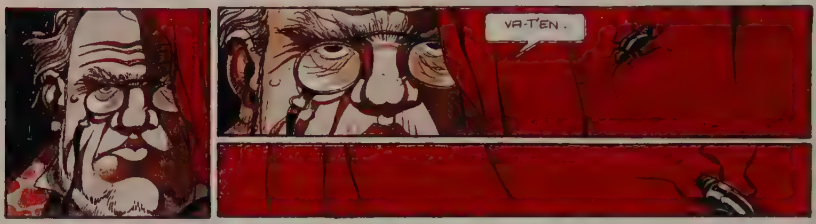
Alors qu'aux Etats-Unis l'*underground* est en train de mourir de sa belle mort, en Europe, des dessinateurs sensibilisés par ce mouvement qu'ils ont découvert tardivement se regroupent autour de «fanzines» (comme son nom l'indique, magazines pour les fans) : *Le Citron hallucinogène* (1973), *Le Crapaud baveux* (1976), et surtout l'excellente revue *Viper* (1981). Ils s'efforcent ainsi de promouvoir un *underground* à l'européenne. A partir d'octobre 1970, le magazine français *Actuel* publie du matériel américain : *Freak Brothers* de Shelton, *Fritz the Cat* de Crumb. Les membres français du groupe Bazooka mettent en scène, dans *Un regard moderne* (1978), des images fortes issues de leurs recherches graphiques qui influenceront les publicitaires de l'époque.

En Italie, la revue *Il Male* est diffusée marginalement dans les festivals, alors qu'*El Vibora* est à l'étude en Espagne. Le Hollandais Willem crée la revue *Surprise* en 1974, qui révèle des dessinateurs comme Guiton, Nicoulaud ou Phil. L'hebdomadaire *Pep* publie de jeunes talents comme Lodewijk, Jippes, Thé Jong Khing, Matena, etc. Enfin, sur fond de contre-culture, Geradts fonde le trimestriel *Tante Leny présente*. Les Anglais, encore plus influencés par le graphisme *underground*, se mobilisent et produisent au sein de la maison d'édition Knockabout des séries signées Hunt Emerson ou Savage Pencil.

Le style «atome» se caractérise par le design géométrique et épuré de ses décors comme l'illustrent les planches du Hollandais Joos Swarte (page de gauche, en haut). Les auteurs qui adoptent ce style le font naître avec l'album paru en 1946, *Spirou et l'Aventure* de Jijé et se réclament de l'école belge de Charleroi. Après un passage par l'*underground* hollandais, Swarte ainsi que Van den Bogaard réalisent la synthèse du style atome avec le renouveau de la «ligne claire».

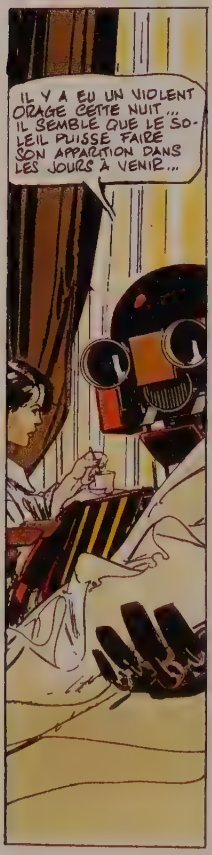


Le dessin de Daniel Torres (ci-contre) est emblématique de l'influence de l'*underground* sur la BD espagnole ainsi à travers *El Angel Caido* qu'il publie dans le magazine *El Vibora*, à partir de 1980. Le graphisme de Torres évolue vers une néo «ligne claire», baroque et moderniste, privilégiant des paysages urbains. Par sa facilité à se renouveler et à surprendre, Torres a influencé un grand nombre d'affichistes et de publicitaires dans ces années-là.



Le succès de la science-fiction

Au contact d'auteurs comme les Américains Neal Adams ou Richard Corben, Philippe Druillet publie *Lone Sloane*, bande qui bouleverse le graphisme trop classique des hebdomadaires BD de l'époque et pousse d'autres dessinateurs aussi bien français qu'étrangers à se libérer du carcan de la planche : le dessin explose sur des pages entières, donnant toute la mesure du talent des artistes. Les exemples les plus originaux sont *Major Grubert* (de la série *Major Fatal*) de Moebius publié dans *Métal Hurlant* et *La Foire aux immortels* (1980) d'Enki Bilal qui débute l'extraordinaire cycle de politique-fiction «Nikopol» dans *Pilote*.



Robert Gigi, devant le succès international d'*Orion, le laveur de planètes*, est appelé en Italie pour dessiner une série de SF pour adolescents, *Agar et Zarra*, qui sera éditée dans plus de six pays et primée par la National Cartoonist Society de New York (1972), tandis que le «space opéra» donne un nouveau soufle à *Valérian* de Mézières et Christin. Dans *Cités obscures*, les Belges Schuiten et Peeters présentent des univers architecturaux

Tout en rouge et noir, la bande fantastique d'Hislaire et Yann, *Sambre* (ci-dessus).

Dès 1964, Paul Gillon, passionné de science-fiction, dessine *Les Naufragés du temps*, sur un texte de Jean-Claude Forest, l'auteur de *Barbarella*. Puis il devient son propre scénariste avec la suite des aventures des *Naufragés*, *Les Léviathans* et, en 1985, *La Survivante* (page de gauche), une fresque post-atomique où il se distingue par sa maturité graphique. Autre grand de la SF, Jean-Claude Mézières dessine depuis 1967 *Valérian, agent spacio-temporel* (ci-contre, en haut), sur un texte de Pierre Christin qui, au fil des albums, étoffe les personnages, Valérian et la belle Laureline, les faisant participer aux grandes causes des années 1970 – féminisme, pacifisme... – Robert Gigi, pour sa part, influencé dans un premier temps par le graphisme d'Alex Raymond, dessine une œuvre originale, sur un scénario de Claude Moliterni, où il donne le maximum de son talent : *Orion, le laveur de planètes* (ci-contre, en bas).

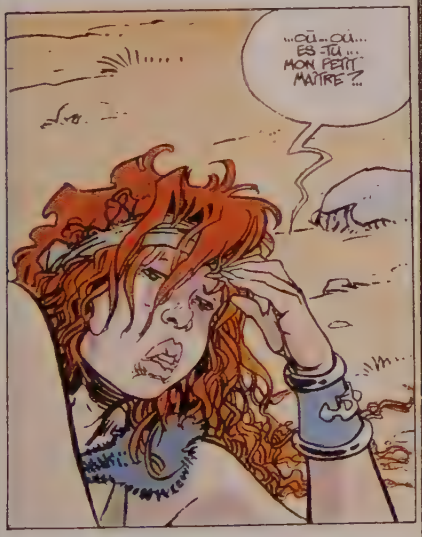
oppressants dont le style s'inspire de l'art nouveau, des gravures de Hetzel dans un futur angoissant.

L'«heroïc fantasy», genre très à la mode au début des années 1970, remporte un énorme succès, aux Etats-Unis avec la série *Conan the Barbarian*, dessinée par Barry Smith. En Espagne, Brocal Remohi, inspiré par cet univers, dessine *Arcane*, puis *Taar* (1976), que suivront *Thorgal* (1977) du Polonais Rosinski sur un scénario de Van Hamme, et le chef-d'œuvre du genre *La Quête de l'oiseau du temps* (1982) des Français Loisel et Le Tendre, série phare de *Charlie Mensuel*. Enfin, le fantastique marque de son empreinte *Adèle Blanc-Sec* (1976) de Jacques Tardi, parodie des romans feuilletons du début du siècle.

Cette production de qualité permet aux mensuels français de connaître un succès sans précédent à l'étranger. Des éditions de *Métal hurlant* et de *Pilote* voient le jour en Italie, aux Etats-Unis, en Espagne, en Allemagne et au Portugal. La BD française devient le point de rencontre de dizaines de dessinateurs

Comme leurs aînés, Goscinny, Charlier..., les scénaristes qui émergent dans les années 1980 excellent dans des genres différents. Makyo, déjà auteur de bandes pour enfants, crée la série fantastique : la *Balade au bout du monde* (ci-dessus et à gauche) mis en images par Vicomte. Avec le dessinateur Loisel, Le Tendre donne vie à la pulpeuse Pelisse (à droite), l'héroïne de *La Quête de l'oiseau du temps*. Il est aussi l'auteur de séries humoristiques et réalistes. A la fois scénariste et dessinateur, Jacques Tardi crée les aventures fantastiques d'*Adèle Blanc-Sec* (à l'extrême droite) après l'échec de *Brindavoine*. La réussite est cette fois fulgurante et projette son auteur au premier rang des créateurs de cette période.

étrangers qui n'ont qu'un but : paraître en France. Seule l'Angleterre reste réfractaire à ce mouvement et publie ses propres revues : *2000 AD* (1977) et surtout la série *Judge Dred* (1977), dessinée entre autres par Brian Bolland, qui parvient, chose peu commune, à s'exporter aux Etats-Unis. En 1982, le mensuel *Warrior* publie *V for Vendetta* de David Lloyd et Alan Moore, récit de politique-fiction



dans lequel l'Angleterre se retrouve plongée dans une dictature fasciste.

En Italie, au moment où les éditeurs de BD populaires, dépassés par le succès des bandes françaises, hésitent encore sur le choix de leur politique, un groupe de jeunes auteurs issu de la presse *underground* (*Il Male*) publie un magazine alternatif *Cannibale*, influencé par une revue comme

Linus et par le graphisme de dessinateurs français, Druillet, Moebius, Fred, Gigi, qui participent chaque année au festival de Lucca. Paraît ainsi dans *Cannibale*, la bande hyperréaliste, ultraviolente et provoquante, *Ranxerox* sur un scénario de Tamburini mis en images par Liberatore.

Ranxerox (ci-dessous) déclenche partout un tollé de la censure, mais il révèle aussi un très grand illustrateur : Liberatore.

Axée essentiellement sur les super-héros, la science-fiction américaine connaît également un nouvel essor

La révolution graphique européenne ne laisse pas insensibles les auteurs américains de *comic books* (consacrés aux super-héros) qui découvrent l'Europe à travers ses publications – albums et magazines – et ses festivals de bande dessinée. Leurs personnages s'expriment désormais sur l'injustice sociale, la drogue, les catastrophes écologiques.

Le plus parfait exemple est donné dès 1969 avec *Deadman* dessiné par Neal Adams, mais il n'est pas le seul. En 1979, Frank Miller reprend *Daredevil* et en fait un être tourmenté qui affronte *Elektra*, dessiné par Bill Sienkiewicz. Le succès de ce mélodrame flamboyant est considérable. En 1986, le scénariste crée *The Dark Knight Return* qui met en scène un *Batman* quinquagénaire peu sûr de lui qui influence Tim Burton en 1988. Le cinéaste donne au super-héros des motivations moins infantiles et réalise un découpage cinématographique des séquences, inspiré aussi bien par les BD japonaises, dont les mises en pages dynamiques et narratives sont impressionnantes, que par des maîtres européens comme Moebius et Liberatore. Parmi les dessinateurs du *Batman* de Frank Miller, Dave Gibbons et Alan Moore créent également en 1986 *The Watchmen* («Les Gardiens»), considérés comme un chef-d'œuvre. Par ailleurs, Frank Miller renouvelle brillamment le *comic book* en réalisant seul le très beau et violent *Sin City* en 1994.

De son côté, Bill Sienkiewicz accède à la consécration grâce à *Moon Knight* (1979) et *New Mutants* (1984), en exécutant des bandes baroques

Créateur d'*Elektra Assassin* (ci-dessous), dessiné par Bill Sienkiewicz, Frank Miller appartient à cette nouvelle génération de scénaristes, nourris de films de science-fiction et d'horreur, mais aussi de Moebius et de BD japonaises, qui renouvellent la psychologie des super-héros.

Les sublimes pages d'*Elektra Assassin* par Bill Sienkiewicz, effectuées en couleur directe, seront de véritables découvertes pour les lecteurs européens à la fin des années 1980.

dont il fait lui-même l'encrage et la mise en couleurs à même la planche originale (ce que l'on appelle la couleur directe). De plus, il étudie avec soin cadrages et éclairages de chaque page, soucieux du rythme et du découpage; chaque vignette ne prenant sa pleine valeur, sa signification dramatique, qu'en fonction des vignettes qui l'entourent, mais aussi de l'ensemble de la planche.

Plébiscitée aux quatre coins du monde depuis son apparition en 1986, comptant plus de 3 millions de lecteurs et devenue une série culte, la bande américaine *The Watchmen* (ci-dessus, à gauche) s'est imposée comme le symbole d'une nouvelle science-fiction à suspense. En France, elle est traduite par l'auteur de romans policiers, Jean-Patrick Manchette.

Proche du BD-roman par sa nature – une intrigue bien construite –, la bande d'aventure regroupe aussi tous les styles

Hors des sentiers battus, loin de toutes influences, l'Italien Hugo Pratt a marqué le retour de la grande aventure avec *Corto Maltese*, le héros romantique, sous la forme de récits variant entre 120 et 160 pages, alors que la plupart des albums compte 64 pages. Considéré comme un des maîtres du noir et blanc, il inspire un très grand nombre de dessinateurs comme les Argentins José Muñoz et Walter Fahrer (avec *Harry Chase*), le Belge Didier Comes et l'Espagnol Manfred Sommer.

L'aventure policière classique se fait remarquer avec *Albany et Sturgess* (1977) de Floc'h et Rivière, ainsi que grâce à Vittorio Giardino, qui raconte les aventures de l'élégant *Sam Pezzo*

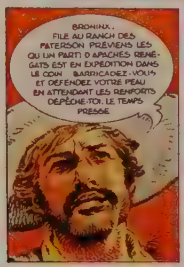
Jack Palmer (à gauche), détective privé catastrophique, donne l'occasion à son auteur, Pétillon, de parodier les poncifs du genre policier. Egalement scénariste de la série *Le Baron noir* sur des dessins de Got, Pétillon reçoit le Grand Prix du festival d'Angoulême en 1988.

Nostalgiques des clubs anglais, des romans d'Agatha Christie et de l'univers de la série de Jacobs, *Blake et Mortimer*, Floc'h et Rivière sont devenus les chefs de file de la bande policière française grâce à *Albany et Sturgess* (ci-contre). Le graphisme de la série rappelle le style de l'école de Bruxelles, inauguré par Hergé. Egalement journaliste, essayiste et romancier, François Rivière signe d'autres bandes policières : *Le Privé d'Hollywood*, avec Bocquet et Berthet, et *Les Dossiers de maître Berger*, avec Dumas.

(1979). Plus iconoclastes, les Espagnols Bernet et Abuli s'intéressent au criminel *Torpedo* (1981). L'humour des détectives *Jack Palmer* (1974) sous la plume de Pétillon et *Canardo* du Belge Sokal fait des ravages. Dans le même univers, l'espionnage est représenté avec talent par *XIII* (1984), la bande belge de Vance et Van Hamme qui conte la longue quête d'un amnésique traqué par des services spéciaux.

Renouvelant la bande d'espionnage, *XIII* (ci-dessus) mêle événements politiques et imaginaires.

Le western, genre que certains voyaient condamné aussi bien au cinéma que dans la littérature, revient en force avec *Manos Kelly* de l'Espagnol Palacios, artiste réaliste au trait surchargé et baroque, qui crée également en 1974 *Mac Coy* sur des scénarios très

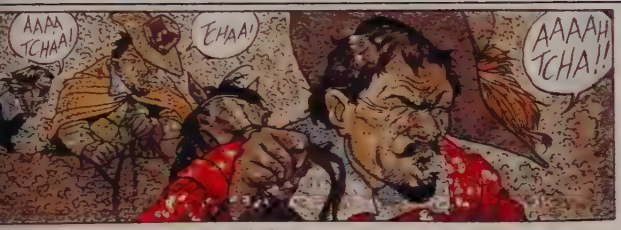


McCoy (ci-contre) est un rescapé de la guerre de Sécession, comme son aîné *Blueberry*. Cette bande est le fruit de la collaboration, typique de la BD des années 1980, entre le scénariste français Gourmelen et le dessinateur espagnol Palacios, déjà auteur du western *Manos Kelly*.

documentés de Gourmelen. *Tex Willer* rajeunit et devient un leader de la BD italienne sous le crayon de Blasco et de La Fuente, alors qu'en France Blanc-Dumont et Harlé retracent les aventures de *Jonathan Cartland* (1974), un homme fragile, très loin du héros sans peur et sans reproche.

Autre phénomène de la fin des années 1970, le succès de la bande historique avec *Les Passagers du Vent*. L'auteur, François Bourgeon, joue sur les ressorts de la littérature populaire, passion et suspense, tout en

La bande dessinée historique acquiert ses lettres de noblesse avec les *Passagers du vent* (ci-contre, à gauche et à droite) qui content une épopée maritime et coloniale à la fin du XVIIIe siècle. Bourgeon bouleverse les codes de la bande dessinée, tant au niveau narratif, avec entre autres des personnages féminins très aboutis – ce qui est rare dans la BD –, que sur le plan graphique. Avec plus de 300 000 exemplaires vendus par titre, la série reste un modèle du genre.



exécutant un travail de reconstitution minutieux, confirmant le renouveau d'une bande dessinée de qualité pour adultes. Devant le succès du genre, l'éditeur Glénat décide de lancer une revue spécialisée, *Vécu*, avec des auteurs comme Cothias et Juillard (*Les 7 Vies de l'épervier*), Bardet et Dermaut (*Les Chemins de Malefosse*), Martin et Juillard (*Arno*)...

Les 7 Vies de l'épervier (ci-contre) est l'œuvre de deux auteurs importants de ces dernières années : un spécialiste du genre, le scénariste Cothias et Juillard, au style dynamique et élégant. Tous les auteurs de la BD historique sont influencés par le maître italien Hugo Pratt et sa *Ballade de la mer salée* (pages suivantes).

JE NE VIENDRAI PAS AVEC VOUS CORTO MALTESE!
ADIEU PANDORA!

JE SAIS!
AU REVOIR, CORTO MALTÈSE!

Nouvelles formes de réalisme et d'humour

Loin de la BD historique qui permet l'évasion, certains auteurs optent pour des séries qui traitent des problèmes de société actuels, fantasmes des uns, solitudes des autres, dans des récits parfois autobiographiques, tels *Quéquette Blues* de Baru, *Goudard* de Gibrat et Berroyer, *Rupture* de Montellier, *Arrière-Pays* de Ferrandez...

S'en rapproche le «nouveau réalisme» qui se distingue par «une mise en scène explicite de la

Créé en 1975 pour une petite revue, *Tousse Bourin, Dans les villages* (ci-dessous) est une œuvre merveilleuse et rare, qui sera traduite dans plusieurs pays. Cabanes compose un monde original, à la fois humoristique et féerique.

réalité au-delà du vraisemblable» selon Bruno Lecigne et Jean-Pierre Tamine, auteurs de *Fac Similé*, manifeste qui fait grand bruit en 1983 ; ce courant propose des fables modernes, réflexions caustiques sur la vie quotidienne, ainsi *Cauchemar blanc* (1974) de Moebius, *Hôpital* (1979) de Ted Benoit et une partie des œuvres de Tardi, Bilal, Montellier, Violeff, etc. Ces thèmes sont encore traités avec humour, décalé avec *Le Génie des alpages* (1973) de F'Murr, sympathique avec *Lucien* (1979) de Margerin, méchant avec *Carmen Cru* (1982) de Lelong, et dévastateur avec Vuillemin au style corrosif, fils spirituel de Reiser. Margerin et Vuillemin, issus de la culture rock, se réunissent dès la fin des années 1970 dans *Métal hurlant* grâce à Philippe Manœuvre.

Entré à *Métal Hurlant* en 1976, Frank Margerin crée *Lucien* (à droite) trois ans plus tard. Ce personnage devient vite le miroir comique d'une certaine jeunesse enlisée dans un perpétuel conflit de générations. Observateur subtil et sympathique, Margerin pose sur cet univers un regard que certains sociologues ne renieraient probablement pas.

Celui-ci les rapproche d'autres artistes comme Jano et Tramber qui publient les aventures du rat *Kebra*, et Dodo et Ben Radis, auteurs des *Closh*.

Les Américains éditent pour leur part une série d'humour jubilatoire créée en 1985 par Watterson et distribuée dans plus de 400 supports dans le monde : *Calvin and Hobbes*.

Le succès de la bande érotique se confirme

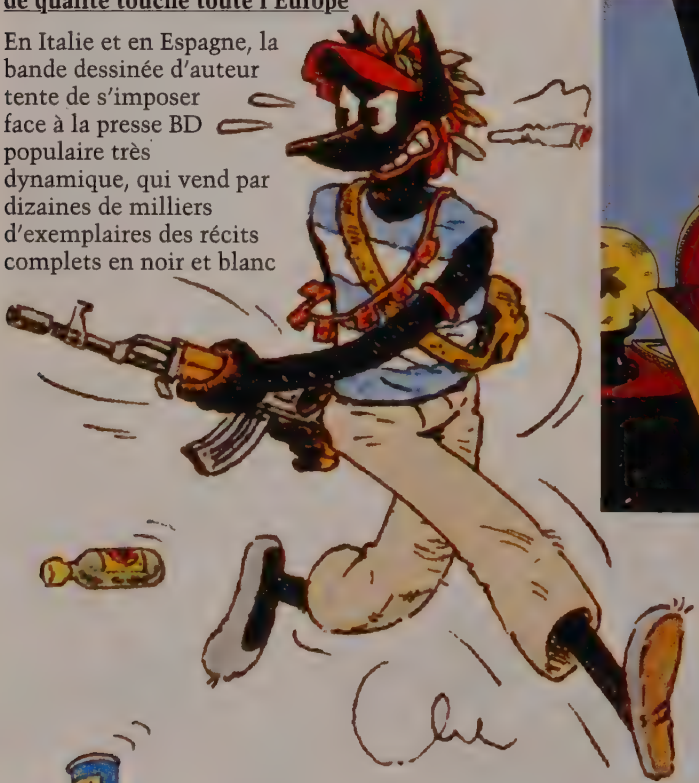
La bande dessinée des années 1980, destinée essentiellement aux adultes, iconoclaste, violente, mais souvent très drôle, s'intéresse vivement à l'érotisme, parfois même à la pornographie. Dès 1972, la création de *L'Echo des Savanes* avait supprimé les derniers tabous à l'encontre de la bande dessinée érotique en publiant des histoires complètes très impudiques. Au début des années 1980, les éditeurs avaient obtenu enfin une dérogation sur la loi de 1949 qui n'entre plus en vigueur

Malicieuses, loufoques, délirantes... les qualificatifs ne manquent pas pour qualifier les aventures de *Raymond Calbuth* (ci-dessus), au dessin maladroit, mais approprié de Tronchet. *Edmond* (ci-dessous), fruit des «esprits malins» de Martin Veyron et Jean-Marc Rochette, est une série très prisée du magazine *L'Echo des savanes*.

que sur les albums destinés à la jeunesse. La BD érotique connaît alors partout un essor prodigieux à travers les œuvres des Français Levis (*Liz et Beth*), Philippe Bertrand (*Linda aime l'art*), des Italiens Milo Manara (*Le Déclic*), Franco Saudelli (*La Bionda*), Serpieri (*Druuna*) dont les séries sont publiées par la presse de bande dessinée internationale.

Le renouveau de la BD de qualité touche toute l'Europe

En Italie et en Espagne, la bande dessinée d'auteur tente de s'imposer face à la presse BD populaire très dynamique, qui vend par dizaines de milliers d'exemplaires des récits complets en noir et blanc



Vuillemin (Grand Prix d'Angoulême 1995) confirme dans *Sueurs d'homme* (à gauche) sa filiation spirituelle avec le dessinateur humoristique Reiser. Avec son graphisme très noir et ses personnages abjects, il est considéré comme l'initiateur de la «ligne crade» par opposition à la «ligne claire». Avec *Keubla*, Jano se délivre des influences de Calvo et de Crumb (en bas, à gauche).

de 160 pages à des prix extrêmement bas. L'Italien Manara rend hommage à Hugo Pratt, chantre de la grande aventure, dans *HP* et *Giuseppe Bergman* (1978). Il réussit à se dégager de l'influence de Moebius pour se diriger vers un graphisme plus personnel, clair et réaliste, et produit *Un Eté indien* sur un scénario de Pratt (1993). Attilio Micheluzzi, styliste d'une rare élégance, publie *Petra Chérie* et en 1980, Mattioli crée l'étonnant *Squeak the Mouse*, parodie décapante du cinéma d'animation dans la tradition de Tex Avery qui tient à la fois de l'*underground* américain pour les thèmes, du pop art pour la trame et les couleurs et du surréalisme pour les collages. La même année,

Connu par ses bandes dessinées érotiques, Philippe Bertrand met en scène Linda (au centre) dans un univers proche du style «atome». L'Italien Paolo Eleuteri Serpieri – qui s'est dessiné ici avec son héroïne *Druuna* – s'impose au niveau international, par son style réaliste, baroque et brillant.

Mattoti fonde l'étonnant groupe graphique Valvoline. Après *Signor Spartaco* et *Doctor Nefasto*, il réalise en 1994 *Fuochi* («Feux»), superbe composition à l'huile et au pastel considérée comme un chef-d'œuvre du 9e art.

La diffusion de la bande dessinée française des années 1980 à travers le

monde a retenu l'attention de nombreux dessinateurs étrangers, amateurs ou professionnels, dont la carrière se limitait à tenter leur chance dans des fanzines pour les premiers et dans les revues populaires pour les seconds. C'est le cas des artistes allemands comme Birger Grave, Andreas Marschall et Matthias Schultheiss qui, amateurs à l'origine, publient dans la revue *Cosmics* (1984). Dans un style hyperréaliste aux couleurs agressives, Schultheiss réalise entre autres *Kalter Krieg* («Guerre froide») en 1985 et *Le Théorème de Bell* l'année suivante qui sera publié partout en Europe.

Subissant la même influence, mais dans un contexte différent, contraints à l'exil en Espagne du fait de la dictature militaire dans leur pays au cours des années 1970, des auteurs argentins – Muñoz, Sampayo, Juan Gimenez, Horacio Altuna – forment une génération de graphistes prestigieux et trouveront une plate-forme dans la presse BD française en s'orientant vers des histoires originales, policières ou de science-fiction.

Milo Manara, un des leaders de la BD italienne, ne se limite pas aux bandes érotiques (ci-dessous) remportant un énorme succès dans toute l'Europe. Il collabore avec Hugo Pratt pour deux séries historiques, *L'Eté indien* et *El Gaucho* et avec Biagi pour un *Christophe Colomb* publié en 1991. Intime de Federico Fellini, il réalise une BD sur un scénario du cinéaste : *Voyage à Tulum* et deux affiches de films : *Intervista* et *La Voce della Luna*. Il illustre même une nouvelle du metteur en scène espagnol Pedro Almodovar, le *Feu des entrailles*, en 1992.

La BD, phénomène médiatique de son temps

Définitivement ancrée dans son époque, la bande dessinée, quelle que soit sa nationalité, attire les publicitaires. Le graphisme spécifique de certains dessinateurs s'adapte parfaitement, particulièrement le style de la «ligne claire», à toutes sortes

de médiatisations. Autrefois limité à quelques créateurs – Benjamin Rabier, Alain Saint-Ogan, Calvo, qui connurent le succès avec leurs BD mais aussi avec les produits dérivés réalisés d'après leurs personnages –, le couple bande dessinée-publicité prend un nouvel essor au début des années 1980.

Tirage de luxe, de tête, limité ou spécial, numéroté et signé, portable, portfolio sont également à la portée du fan de bandes dessinées qui fréquente les nombreuses librairies spécialisées ouvertes dès les années 1970. Il peut aussi rencontrer

Les auteurs espagnols sont depuis longtemps directement publiés dans des revues étrangères comme les françaises *Pilote*, *Métal hurlant*... Alex Toth, puis Bernet et Abuli, créateurs du polar *Torpedo* (à gauche), sont même édités pour la première fois dans le magazine américain d'horreur *Creepy*, en 1981. Très vite, la série est reprise en France dans *l'Echo des savanes*, sous l'égide des Editions Comics USA. Succès international, elle est publiée en Italie et en Espagne dans un magazine qui porte même le nom de *Torpedo* en 1992.

Au début des années 1980, les éditeurs européens, plus particulièrement les Français, se tournent vers l'Argentine et sortent de l'anonymat des auteurs comme Enrique Breccia, Horacio Altuna, Juan Gimenez, Sampayo et Muñoz. Ces deux derniers publient chez Casterman la série du *Bar à Joe* (ci-contre), au graphisme heurté, tout en noir et blanc, libéré des influences de Pratt. On retrouve leur signature dans des mensuels français comme *Pilote*, *Charlie Mensuel*, *(A Suivre)*, *Circus*, et italiens : *Comix International*, *Comic Art* et *El Eternauta*.

ses auteurs favoris lors de séances de dédicaces organisées à l'occasion de la parution d'une nouveauté. De l'album relié et doré sur tranche des éditions Rombaldi, réservé aux souscripteurs, à la pépite rare comme le tirage de tête de *Partie de chasse* de Bilal – 1200 exemplaires épuisés en une journée –, toute une gamme de produits de luxe envahit les étalages des librairies.

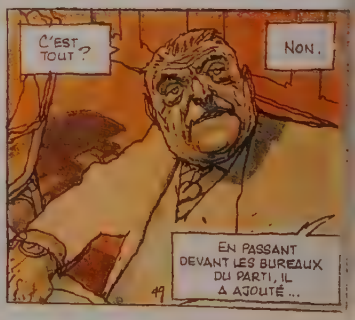
Cependant, la concurrence grandissante de la télévision et ses programmes de dessins animés américains et japonais, la vente en vidéo des grands classiques du dessin animé et des jeux interactifs oblige le médium bande dessinée à se redéfinir. Une crise profonde de restructuration secoue les grands éditeurs de bandes dessinées dans la décennie 1980 qui tentent de se renouveler en créant de nouveaux supports de création et de diffusion : la publication de BD en format de poche, le développement des produits dits «collectors» et du «merchandising» (badges, statuettes, jouets, etc.).

La plupart des magazines nés au milieu des années 1970 sont devenus des «catalogues» des maisons d'édition publiant les bandes à paraître en albums, sous forme d'épisodes quelques semaines plus tard; ces revues lassent le lecteur et disparaissent, hormis *(A Suivre)*, *Fluide glacial* et *L'Echo des Savanes*. Même les journaux pour la jeunesse s'interrompent : *Tintin* en juillet 1989, *Pif* en décembre 1993. Les auteurs sont obligés de se passer de la prépublication de leurs bandes, qui constituait un apport financier régulier non négligeable.

Profitant de cette crise et de l'inquiétude de ces artistes confrontés aux hésitations et parfois même à l'incompétence de certains éditeurs, de nouvelles maisons d'édition se créent; certaines se composent de professionnels déçus, d'autres de jeunes amateurs dynamiques : Delcourt, Vents d'Ouest, Lefrancq, Soleil Productions, Bagheera, Rackham, Helyode...

Parallèlement, l'édition directe des albums privilégie les valeurs sûres. *Froid Equateur* de Bilal

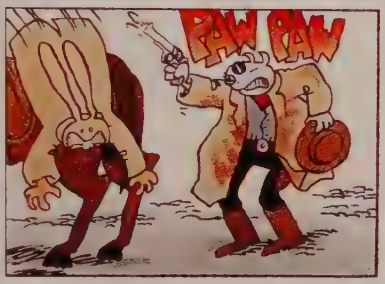
Le travail des jeunes dessinateurs français – de Crécy, O'Groj, Trondheim... – est remarqué lors d'une exposition en 1993 sur les nouveaux talents au centre culturel de Budapest en Hongrie. Cette exposition sera également présentée aux festivals de Blois et de Bastia et à Rome lors d'Expocartoon. La qualité des œuvres attire l'attention des critiques italiens et l'intérêt des éditeurs.



Nouveau venu dans la bande dessinée, Nicolas de Crécy joue à la fois sur différents registres multipliant les hommages cinématographiques et picturaux : Carné et Goya (ci-dessus).

(1992) dépasse les 150 000 exemplaires. Les séries, *XIII* de Vance et Van Hamme, *Carnivora* de Serpieri, *Thorgal* de Rosinski tirent à plus de 100 000 exemplaires pour chaque nouveau titre. Loisel avec *Peter Pan* (1990), Tardi avec *Jeux pour mourir* (1992) pulvérisent leurs records de vente. Malgré tout, de jeunes auteurs comme O'Groj, Florence Magnin, Joly Guth, Lewis Trondheim, de Crécy... parviennent à percer au terme d'un véritable parcours du combattant.

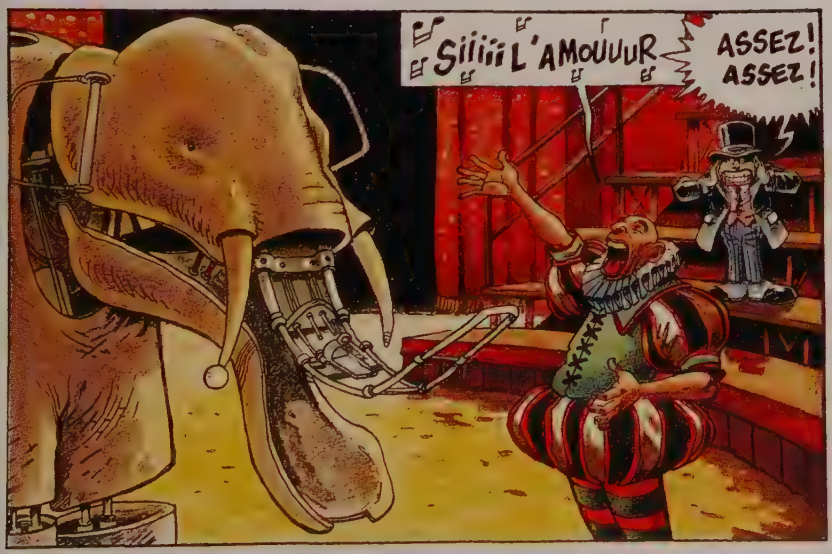
Du côté espagnol, seul *El Vibora* permet encore à des jeunes talents de s'exprimer, tandis qu'en Italie, au moment où la BD d'auteur n'a plus de support, il ne reste aux auteurs confirmés qu'une ultime porte de sortie : la BD populaire à grande diffusion.



Blacktown (ci-dessus) confirme le talent de Lewis Trondheim qui jongle avec des thèmes très variés en imposant un graphisme très proche du cinéma d'animation d'avant-garde américain. O' Groj se place aussi parmi les futures stars de la BD de la fin des années 1990, par son style baroque et son univers très personnel (ci-dessous).

La véritable révolution de ces dernières années est l'arrivée massive des BD japonaises : les «mangas»

Le terme «manga» est forgé par accouplement de deux caractères : «man» = dérisoire et «ga» = image.



Le genre «roman en bande dessinée» existe depuis longtemps au Japon où il n'est pas rare de rencontrer des récits qui courent sur plusieurs milliers de pages, comme la série samouraï *Kozure Okami* de Kojima, représentant plus de 8 000 pages.

La production manga est avant tout une industrie employant 3 000 dessinateurs où chaque magazine cible son lectorat. Un best-seller comme *Shônen Jump* atteint 5 millions d'exemplaires par semaine. Une soixantaine d'éditeurs se partagent le marché. Le chiffre d'affaires des mangas atteignait 15 milliards de francs en 1987 !

Quantitativement la première du monde, l'édition des mangas s'implante en Europe, particulièrement en Italie, en Espagne et en Allemagne. L'Italie ne compte pas moins de trente mensuels spécialisés, l'Espagne, six. Malgré la diffusion sur les écrans de télévision de *Greenziger* («Goldorak»), de *Candy-Candy* et d'*Albator* («Captain Harlock») à la fin des années 1970, la pénétration en France s'avérera difficile.

L'éditeur français Glénat est le premier à s'y intéresser par le biais d'une bande de qualité : *Akira* de Otomo (1982), qu'il diffuse en fascicules, puis en albums. Le rythme narratif très cinématographique, la précision des décors, l'amplitude des plans, l'ultraviolence produisent des images saisissantes qui rappellent celles de Moebius. Otomo signe aussi *Jusei*, *Fire Ball* et *Domu*, œuvres puissamment évocatrices qui confirment son talent.

Après avoir triomphé aux Etats-Unis, l'interminable série japonaise, *Akira* (ci-dessous), avec plus de 1800 pages, arrive en Europe en 1982. Comme les dessins animés, les mangas enthousiasment les jeunes adolescents. En France, c'est l'éditeur Glénat qui publie cette série très violente qui se déroule dans un néo-Tokyo, mégapole de l'an 2030.

L'impact des mangas se retrouvent dans le travail d'auteurs européens, en particulier italiens. Certains vont même jusqu'à plagier ce style et en adoptent des pseudonymes à consonnance japonaise.

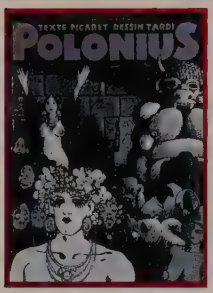
L'après-«manga» et demain

En 1996, les éditeurs s'interrogent sur l'avenir. Le phénomène manga leur a donné confiance, aussi ont-ils foncé tête baissée sur l'ensemble du matériel

Une des rares femmes de la bande dessinée, Joly Guth, après un court récit publié dans *Charlie Mensuel* sur un scénario de Serge Letendre, dessine *Croqueurs de sablè* (ci-contre), puis *Iris Magicienne* qu'elle publie dans *Morning*, un manga de très grande diffusion, à la demande de Kodansha, le plus important éditeur japonais. Son graphisme tout à la fois fragile et réaliste, sans doute influencé par la BD japonaise pour ses mises en pages, l'impose comme l'une des valeurs montantes du 9e art.

présenté par les Japonais lors des salons du livre de Bologne et de Francfort. L'après-«manga» reste une inconnue. Aux Etats-Unis où le *comic book* se porte bien, l'influence de la BD japonaise se fait sentir à travers le graphisme exacerbé des personnages comme Superman, Batman ou Wonder Woman. En Italie, en Espagne, triomphe toujours la bande populaire. En France et en Belgique, les éditeurs portent leurs efforts sur les grandes séries classiques quitte à appeler de nouveaux dessinateurs pour reprendre le relais des créateurs, tandis que les petits éditeurs réussissent parfois à imposer de nouveaux talents.

Autre succès des mangas, *Dragon Ball Z* est au hit-parade des meilleures ventes européennes. En France, cette série est vendue à plus de 60 000 exemplaires chaque mois. Phénomène curieux, 14 000 lecteurs français portent leur intérêt sur la version originale!


TEXTE PICARET DESSIN TARDI
POLONIUS

POLONIUS
TARDI . PICARET

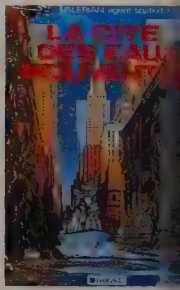
HERGE
LES CIGARES DU PHARAON

HERGE
LES AVENTURES DE TINTIN
LES CIGARES DU PHARAON

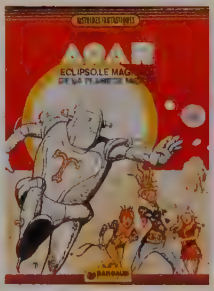
Légendes de l'éclatée

RODOLPHE ROUGE
LA PLANÈTE OUBLIÉE

VALERIAN agent spatio-temporel
LA CITÉ DES EAUX MOUVANTES

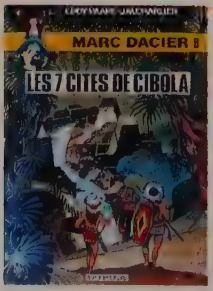

VALERIAN agent spatio-temporel

AGAN
ÉCLIPSO
LE MAGICIEN DE LA PLANÈTE MORTE

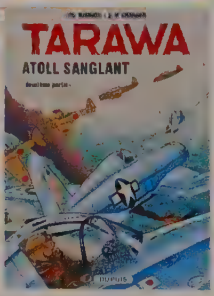

AGAN

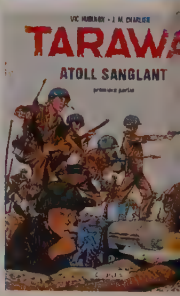
FELINA

Felina


MARC DACIER !
LES 7 CITES DE CIBOLA

MARC DACIER
LES 7 CITES DE CIBOLA
ATTENTION!


TARAWA
ATOLL SANGLANT


TARAWA
ATOLL SANGLANT

TÉMOIGNAGES ET DOCUMENTS

Lire une BD

Grâce à une écriture propre qui s'incarne en chaque dessinateur sous la forme d'un style, la bande dessinée est devenue un moyen de communication au même titre que le cinéma et la télévision. Mais, comme eux, elle est prise entre l'image et le texte. Le problème fondamental sera celui de la répartition de ces deux éléments constitutifs.

Un nouveau langage

Le philosophe et écrivain, Umberto Eco, maître de conférences dans plusieurs universités européennes et américaines, est l'auteur de quantité d'articles et d'ouvrages sur l'esthétique, la sémiologie, la communication et l'histoire de l'art. Il a analysé notamment comment la bande dessinée en tant que fusion de deux modes d'expression distincts, l'image et le texte, s'est forgée un langage original.

A interroger un échantillon de petits employés, donc la frange inférieure de ce que l'on est convenu d'appeler les classes moyennes, on s'apercevra que la bande dessinée n'y est guère appréciée : « De la lecture pour gosses de moins de 14 ans ou pour adultes arriérés avec un faible quotient intellectuel ». Chez les cadres supérieurs, par contre, on estime que les BD sont le menu préféré d'intellectuels affriolés par le kitsch en littérature et voulant à tout prix se distinguer des masses qui, aujourd'hui, ont accès à la grande littérature, Proust compris, grâce au livre de poche.

Une étude statistique plus précise révélerait six catégories de lecteurs de BD : a) les enfants âgés de moins de 9 ans, qui lisent les BD pour enfants ; b) les enfants de plus de 9 ans, qui lisent les BD pour adultes ; c) les adultes au faible QI, qui lisent les BD pour enfants ;

d) les intellectuels amateurs de kitsch et les fans, qui ne se contentent pas de lire des BD, mais en discutent et les collectionnent; e) Marshall McLuhan (qui forme une catégorie à part); et f) les spécialistes en sciences des communications, séméiologie, linguistique et histoire de l'art, ainsi que les artistes qu'intéressent les problèmes métalinguistiques dans l'étude des arts.

Disons tout de suite que la seule catégorie digne d'intérêt est la catégorie f. La seule critique sérieuse que l'on puisse adresser à certains congrès internationaux de bandes dessinées (tel celui de Lucca), c'est que tout en fournissant une excellente plate-forme de discussion et de contact, ils réunissent méli-mélo les chercheurs et les fans, ce qui est aussi absurde que si l'on voulait inviter à une réunion de travail pavlovienne des chiens témoins appelés à relater «ce qui se passe en moi lorsque la sonnette retentit».

Il serait erroné de penser que la BD ne retient l'attention des scientifiques que depuis quelques années. Sans remonter jusqu'à l'ouvrage de Gilbert Seldes qui fraya la voie, *Seven Lively Arts*, on peut retenir que dès l'éclosion de la BD, un grand nombre de sociologues et psychologues américains se sont penchés sur le nouveau médium en étudiant de près son influence sur le comportement individuel et social. La recherche entreprise depuis une dizaine d'années est toutefois différente des études de ces pionniers en ce qu'elle s'attache au caractère autonome de ce système de communication qu'est la bande dessinée.

S'il est vrai que la BD se sert à la fois de l'image (et relève par-là de la critique et de l'histoire de l'art) et du texte (qui relève entre autres de la linguistique), il serait faux d'y voir une simple addition de ces deux formes de communication. La forme de la BD se distingue de celle du texte et de l'image tant par la qualité que par la quantité. Cela ne veut pas dire que la BD soit toujours de «l'art»; mais il est d'autant plus utile de souligner l'écart du point de vue qualitatif que les sciences nouvelles des communications ont tendance à le réduire, voire à l'escamoter. Le problème consiste plutôt à comprendre comment la fusion de deux modes d'expression distincts produit un langage *sui generis* aux règles bien distinctes, langage qui a influencé le cinéma, la peinture qui jusqu'à la littérature (on peut en voir des exemples récents dans l'œuvre de Puig, Barthelme et de certains poètes italiens d'avant-garde). L'examen de ces questions n'est qu'à ses débuts. Lorsque l'étude de la bande dessinée aura dépassé le stade ésotérique et que le public cultivé sera disposé à y prêter la même attention soutenue qu'il apporte aujourd'hui à la sonate, à l'opérette ou la ballade, on pourra, à travers une étude systématique de sa signification, dégager son importance pour l'élaboration de notre environnement quotidien et de nos activités culturelles.

Umberto Eco,
L'Art de la BD,
Comics, 1972

La technique narrative

Peu à peu la bande dessinée est devenue un langage. C'est-à-dire le moyen de conduire un récit. Winsor McCay, Harold Foster, Milton Caniff, Burne Hogarth, Jack Kirby et Guido Crepax sont les principaux jalons de cette évolution qui s'est faite par la découverte progressive des différentes techniques de plus en plus élaborées et surtout par le perfectionnement de la plus spécifique d'entre elles : la technique narrative.

Le ballon

A son origine, la bande dessinée ne constituait guère qu'une suite d'illustrations d'un texte qui était considéré, lui, comme fondamental. Durant de longues années, l'expression écrite se manifesta sous l'image. Plus tard, lorsque le texte s'incorpora à l'image pour commenter l'action afin de la compléter, la bande dessinée devint une authentique bande dessinée.

Le ballon devient alors un véritable moyen d'expression pour le *cartoonist*. Il peut le transformer à volonté : de carré ou rectangulaire il devient rond, se congèle, vibre, explose… tandis que la calligraphie du texte donne la tonalité du verbe sous la forme de caractères typographiques variés.

Le cadre

Le cadre constitue, lui aussi, l'un des éléments fondamentaux de la bande dessinée. A l'origine, le cadre carré ou

rectangulaire découpait l'histoire en situations précises. Avec Winsor McCay, dès 1905, le cadre s'allonge horizontalement ou verticalement, devient panoramique. McCay utilise le cadre variable en agrandissant ou rétrécissant le champ selon les besoins du scénario. Il utilise même le décor unique pour deux actions simultanées. Hélas, cette recherche n'est pas suivie. Le cadre reste carré de longues années avec de temps en temps des recherches telles que celles de George Herriman. Il faut attendre les années 1930 pour que les *cartoonists* découvrent l'importance graphique du cadre dans la narration.

L'image narrative

Dans le vocabulaire de la bande dessinée, l'image narrative a un rôle très important à jouer. C'est elle qui contribue, par sa juxtaposition à une autre image, à créer le rythme dynamique et à supporter la technique narrative. En fait, bien peu de *cartoonists* prennent conscience de la nécessité de s'exprimer graphiquement en donnant aussi un rythme dynamique à la composition de leur planche ou de leur *strip*.

Dans cette juxtaposition, l'image a son propre rôle à jouer. C'est elle qui doit faire avancer l'action. Il faut oublier l'image statique fidèle au texte descriptif et verbeux.

On trouve deux grandes utilisations de l'image narrative :

1) l'image qui met en scène une action que le lecteur doit découvrir « visuellement » et qui doit lui permettre d'apprécier la situation ;

2) l'image qui suggère l'événement passé ou à venir et qui contribue par son placement dans le récit à créer le suspense.

La technique narrative

La technique narrative est le résultat de la synthèse de tous ces éléments. On l'étudiera sous les deux formes où l'on peut la trouver, la bande quotidienne (*strip*) ou la planche (*Sunday page*).

Elle a pour but de raconter une action se manifestant en une suite d'événements dont le déroulement temporel s'effectue par bonds successifs d'une image à une autre sans que s'interrompe la continuité de la narration.

On peut définir plusieurs formes de

narration par référence au critère fondamental de tout récit : le temps, c'est-à-dire par référence à la position relative des événements dans leur suite chronologique :

1) la narration simplifiée – l'action unique exposée en une suite de *cartoons* mis en place dans l'ordre logique de leur déroulement temporel;

2) la narration parallèle : deux actions ou plusieurs sont menées de front par juxtapositions de scènes différentes;

3) la narration accélérée : la plus intéressante et la plus féconde à coup sûr. Elle décompose l'action en une série de plans rapprochés dans le temps.

La couleur

La couleur dans la narration a un rôle tout aussi important à jouer que le ballon, le cadre, ou l'image narrative.

Bien que la couleur soit trop souvent utilisée comme élément réaliste, certains *cartoonists* ont introduit avec elle des préoccupations nouvelles en matière d'esthétique. Ils ont modifié ainsi la conception dynamique de la planche, créant une continuité narrative en introduisant une atmosphère colorée déterminée ou faisant intervenir des rapports de tons.

Claude Moliterni,
L'Art de la bande dessinée,
Comics, collectif, Graphis, 1972.

Comment lire une bande dessinée...

Fred ou la lecture affolée

Dans le fonctionnement rhétorique, tout était fait pour résorber la contradiction entre le découpage et la mise en pages. Dans l'utilisation productrice au contraire, cette tension se trouve exacerbée, les deux aspects de la bande dessinée étant simultanément travaillés. On aboutit donc à un résultat perpétuellement mobile, qui a pour premier effet de déstabiliser la lecture.

Fred est assurément l'un des auteurs qui a poussé le plus loin la mise en œuvre de ces problèmes. Partie d'un jeu d'ordre langagier (le personnage voyage sur les lettres des mots OCÉAN ATLANTIQUE), la série des *Aventures de Philémon* en est venue peu à peu à tirer toutes les conséquences du projet, c'est-à-dire à prendre au pied de la lettre la bande dessinée et ses fonctionnements.

Si l'on observe par exemple la page 25 de l'album *Simbabbad de Batbad*, on voit d'emblée qu'elle présente un jeu sur le tableau et le récit. Au premier coup d'œil, la planche semble s'offrir comme un espace homogène et simultané (recomposant l'image d'un gigantesque chien). A y mieux regarder, il s'avère que la page obéit bel et bien à un modèle d'ordre séquentiel (reconstituant les déplacements de Philémon).

Plus attentive encore, la lecture ne tarde pas à débusquer de nouvelles étrangetés. La continuité narrative induite par le dialogue ne coïncide que très partiellement avec la suite de mouvements décrite par les images : si le passage de la case 1 à la case 2 n'est guère problématique de ce point de vue, le trajet de la case 2 à la case 3 semble pour le moins malaisé; si le glissement de la case 5 à la case 7, ou de la case 6 à la case 8, paraît assez évident, la succession 5-6-7-8 est, pour sa part, quasiment impossible.

De cet espace paradoxal qu'est devenue la planche, le chien gigantesque s'est fait emblème parfait; à la page suivante de l'album, après que le héros est retombé sur lui, il n'hésite pas à déclarer :

« Le néant, c'est moi, p'tite tête. Je suis rien et je suis tout, et tout me retombe toujours sur le dos. »

Et il n'est certes pas anodin que ce soit en haut d'une nouvelle planche que Philémon réapparaisse sur Simbabbad : le lecteur a dû lui aussi, après être arrivé en bas d'une page, se reporter au sommet de la suivante ; à l'image du héros de Fred, il finit toujours par retomber sur ses pieds.

Benoît Peeters,
Case, planche, récit,
Comment lire une bande dessinée,
Casterman, Tournai, 1991

BD et censure

Lorsque l'on se penche sur les écrits des détracteurs de la bande dessinée, on s'aperçoit toujours de leur véritable méconnaissance du 9e art. Thierry Groensteen, actuellement directeur du musée de la Bande dessinée à Angoulême, explique ici l'évolution de la censure qui a secoué la bande dessinée.

mensuel
pilote

N'EST PLUS
UN JOURNAL!

A la mi-septembre, nous apprenions que Pilote avait été radié de la Commission Paritaire des publications et des agences de presse. Cette radiation - qui n'a été précédée d'aucun avertissement, d'aucune mise en garde et qui a été prononcée sans que nous soyons entendus - va augmenter nos frais dans des proportions telles que si cette mesure n'est pas rapportée, nous serons obligés de cesser de paraître. Car il s'agit, en fait, d'un assassinat par le fric.

(suite page 82)

Les protestations après les menaces sur le magazine *Pilote*.

En France comme aux Etats-Unis, la bande dessinée bénéficie depuis plusieurs décennies d'un régime de liberté surveillée. La loi française n° 49 956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse et le Comics code américain sont toujours en application de part et d'autre de l'Atlantique. L'une et l'autre ont pour mission principale d'empêcher l'exposition des enfants et des adolescents au crime, à la violence et à l a sexualité. Toutefois, si la loi de 1949 permet au ministre de l'Intérieur d'interdire certains titres à la vente ou à l'exposition, la Comics Code Authority

fut instituée par les éditeurs eux-mêmes (en 1954) afin de prévenir la censure d'Etat. Avec la libéralisation des mœurs, les deux systèmes ont considérablement perdu de leur rigueur initiale. Quelques albums Dupuis ont pourtant encore été frappés de mesures d'interdiction dans les années 1970, et il y eut d'importants remous en 1978-1979 lorsque des revues comme *Pilote* et *(A Suivre)* faillirent se voir retirer ou refuser un numéro de commission paritaire. L'aménagement de la loi de 1949 ne figurait pas au nombre des quinze mesures en faveur de la bande dessinée présentées en janvier 1983 par le ministre français de la Culture Jack Lang. Il a toutefois été décidé que les ouvrages diffusés sous un conditionnement clos (enveloppe en cellophane) échapperaient à toute mesure répressive, dans la mesure où ils témoigneront d'une réelle créativité artistique ! L'incertitude continue de régner quant aux critères d'appréciation à cet égard...

La situation a évolué différemment aux Etats-Unis. En 1955 (première année complète d'application du Comics Code), 50 % des *comics* contrôlés durent être amendés ; cette proportion était tombée à 5 % seulement en 1975. La recrudescence de la violence observée dans certains titres récents (*Daredevil*, *Sabre*, *Omega Men*, etc.) a pourtant soulevé quelque inquiétude depuis deux ans environ. Editeurs et distributeurs ont débattu de l'opportunité d'introduire un système de cotation sur la couverture de chaque *comic-book* qui renseignerait sur son contenu. Rien de semblable n'a été adopté jusqu'à présent, mais la mention *«recommended for mature readers»* (recommandé à un public averti) n'en a pas moins fait son apparition sur quelques titres, tels *Twisted Tales* ou *Love and Rockets*. Fait sans précédent :

dans le même temps, les deux grands éditeurs de *comic-books*, Marvel et DC, publiaient respectivement *Spiderman* (n° 96-98) et *Swamp Thing* (n° 29 et suivants) contre l'avis défavorable de la Comics Code Authority.

En Angleterre enfin, le distributeur Knockabout, spécialisé dans l'importation de *comix* underground, dut répondre en justice de l'inculpation de «corruption» et de «dépravation». Les titres incriminés (*Dope Comix* n° 3, *Cocaïne Comix* n° 2 et *Truly Amazing Love Stories*), faisaient l'apologie de la drogue, dans la grande tradition de l'underground. C'était en 1984 et Knockabout a gagné son procès. Signe des temps : 1994, le magazine de la Warren annonce tranquillement en couverture que l'acheteur s'y délectera de *«sex, sin and immorality»*.

Thierry Groensteen
La bande dessinée depuis 1975,
Editions MA, 1985

Un art du XXe siècle

Illustrateur de renom aux Etats-Unis, David Pascal est professeur de journalisme graphique à la School of Visual Arts de New York. Dès 1965, il collabore au congrès de la BD de Bordighera et participe activement aux festivals de Lucca, d'Angoulême et d'Expocartoon. Par ses articles et ses études, il a contribué d'une manière décisive à la recherche sur la bande dessinée.

Ce n'est pas un hasard que la photographie, le cinéma et la bande dessinée se sont développés simultanément et fournissent chaque année des milliards d'images à la consommation de millions d'êtres humains. Ils constituent des sources nouvelles d'information qui brisent le monopole de fait, plusieurs fois centenaire, du texte imprimé. Mais ils constituent aussu un puissant levier de démocratisation.

C'est Marcel Duchamp qui a observé que la peinture est le dernier des arts manuscrits, puisqu'un tableau ne se transforme plus une fois qu'il est sorti de l'atelier du peintre. Les manuscrits livrés par les autres arts sont transformés en films, pièces de théâtre, romans, émissions télévisées ou enregistrements sonores. La distribution de masse d'une société industrielle avancée produit un art massifié.

L'invention des rotatives à grande vitesse et les changements radicaux qui ont en résulté pour la diffusion planétaire de l'information ont forcément influencé la forme et le contenu de la bande dessinée, qui est une technique imprimée. Les bandes dessinées viennent souvent atterrir sur

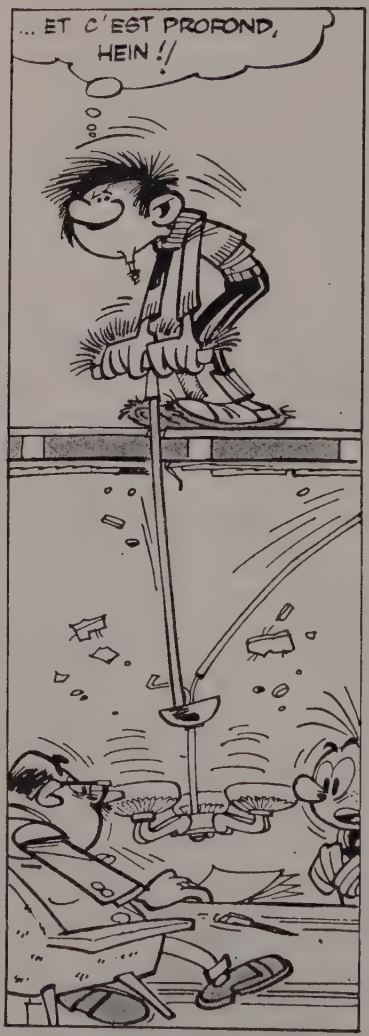
La convention de la BD à Paris.

la table familiale ou les sièges d'un moyen de transport collectif.

La bande dessinée a recours au texte et à l'image. Pourtant, elle n'est pas illustration, mais autre chose, quelque chose de complètement indépendant et spécifique. Dès ses débuts, la bande dessinée a prévu et annoncé par son unité intégrée texte-image la transformation en profondeur de notre environnement sous l'impact de la révolution visuelle qui, un demi-siècle plus tard, devait ébranler les assises de la littérature écrite.

La bande dessinée a pour support une armure de langage-image suivant laquelle se tissent en chaîne et en trame des romans pictographiques, en un jeu temporel, spatial et diégétique que n'atteint aucun autre art, pas même le cinéma, qui doit planter des décors, engager des acteurs de chair. Alors que le même artiste peut dessiner une collision de mondes ou le gros plan d'une larme intensément dramatique. Les bulles et les procédés de narration enferment le lecteur dans des niveaux de compréhension permanents au sein d'une page donnée. L'art de la bande dessinée caractérise notre époque comme l'art rupestre celle du néolithique.

La documentation existante n'a pas encore été exploitée en fonction des besoins du professionnel et de l'étudiant des arts visuels. C'est ce que se propose



de faire *Graphis* dans l'intérêt de ses lecteurs, en explorant par-delà la «banalité» de surface de la BD, sa signification en profondeur et les arcanes de la création d'un moyen d'expression artistique encore peu étudié en tant que tel. Des créateurs contemporains ont accepté de se pencher sur l'histoire et la dynamique de la BD pour constituer un cadre de référence de la place de la bande dessinée parmi les arts narratifs.

Au fil des jours, les BD ont sécrété de nouvelles mythologies à l'usage de ce XXe siècle déconcertaznt où le temps se comprime et la machine étend son règne. Le miroir familier des comic strips a reflété fidèlement les guerres mondiales, les mutations morales, les cataclysmes individuels et sociaux d'un âge nouveau régi par une dynamique nouvelle.

Les BD inspirées des classiques édulcorées de la littérature n'ont jamais eu de succès. La bande dessinée produit ses propres mythes, ses propres héros, qui varient avec les générations, comme dans les autres arts.

C'est ainsi que se révèle l'identité des textes courants d'un journal et des mots et images «imaginés» de la page de BD.

Le journal est réel.

La bande dessinée est un art.

David Pascal,
L'Art de la BD,
Graphis, 1972

Les joies du fan

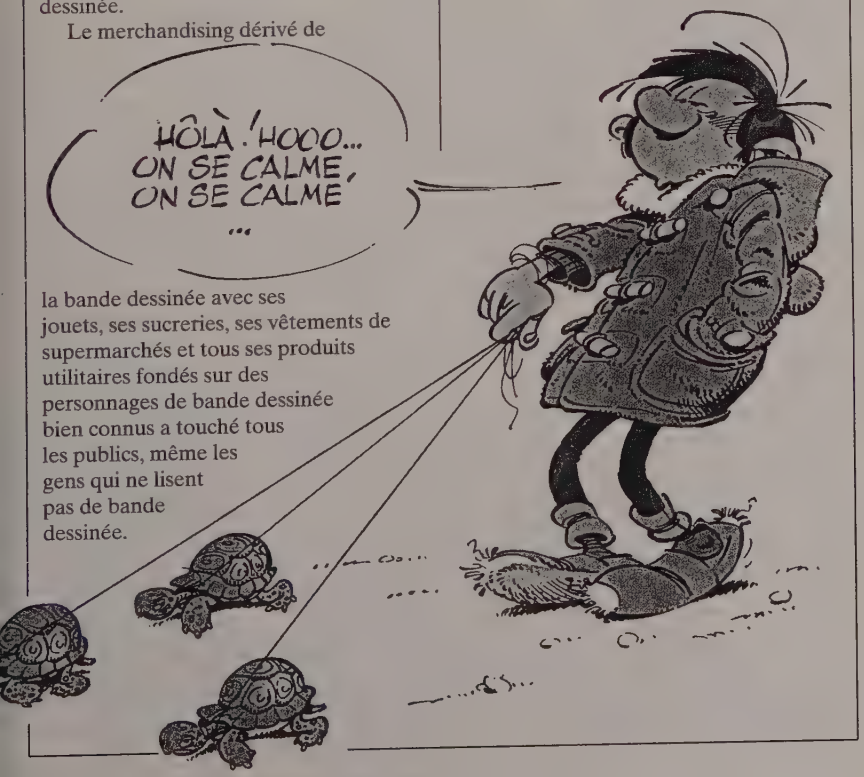
Un des charmes de la bande dessinée est que, tandis qu'elle évolue constamment et fondamentalement avec la société et l'époque, un fanatique de cet art peut arrêté l'écoulement du temps en lisant une bande dessinée ancienne et se sentir auusitôt plongé dans le Weltanschauung de la période qu'il aime. Mais le temps passe, ou semble passer, encore plus vite de nos jours. La bande desinée a accéléré l'allure pour suivre le mouvement et l'on peut maintenant trouver des strips quotidiens, des planches du dimanche, des albums, des comic-books, des bandes

dessinées underground pratiquement dans le monde entier – à des degrés divers. Des «retombées» de la bande dessinée se retrouvent au théâtre, au cinéma, à la télévision, dans la poésie, dans les beaux-arts. En opposition aux conceptions de Roy Lichenstein ou d'autres adeptes du pop art qui utilisent une vue simpliste et souvent banale de la bande dessinée en tant que pop média, une forme plus subtile et plus riche d'art fondée sur la bande dessinée se développe peu à peu sous le pinceau ou la plume de peintres, de dessinateurs, d'illustrateurs qui ont compris ou utilisé en profondeur l'essence même du dynamisme et de l'esthétique de la bande dessinée.

Le merchandising dérivé de la bande dessinée avec ses jouets, ses sucreries, ses vêtements de supermarchés et tous ses produits utilitaires fondés sur des personnages de bande dessinée bien connus a touché tous les publics, même les gens qui ne lisent pas de bande dessinée.

L'influence de marchés commerciaux en constante mutation, d'un flot d'éditeurs de bandes dessinées, de nouvelles possibilités d'impression, de disponibilité plus grande des journaux, la compétition entre médias et les structures sociales en pleine mutation ont eu un impact considérable sur la bande desinée. Ces facteurs, en apparence extérieurs, exerce une profonde influence sur les goûts, la production, la dimension et l'existence même de la bande dessinée.

David Pascal,
Préface in *Histoire mondiale de la bande dessinée*,
Horay, Paris, 1980



Collectionner les bandes dessinées

A la fin des années 1960, la bande dessinée, considérée jusque là avec mépris comme une sous-littérature à l'usage exclusif des enfants ou des attardés mentaux, commence à se dégager de l'ostracisme qu'elle subissait en France depuis ses origines. Quelques libraires se risquent à proposer de vieux illustrés sous l'œil réprobateur de leurs confrères préoccupés de respectabilité culturelle.

Dali, une carafe d'eau glacée sur la tête, pour refroidir son cerveau en ébullition, en visite à la librairie Antica, avec son amie, Amanda Lear.

Tout commence fin 1965 lorsque Jean Boullet, journaliste, dessinateur et cinéaste, ouvre à Paris une librairie, Le Kiosque, spécialisée dans la bande dessinée, la science-fiction et le fantastique.

Quelques dizaines de collectionneurs, qui se regroupaient depuis 1962 au sein du cercle Désiré ou du club des bandes dessinées, se ruent dans cette caverne d'Ali Baba où la plupart des journaux qui s'échangeaient jusque-là par le système du troc, acquièrent enfin des cotes. Cotes hésitantes, fluctuantes au début, puis entraînées peu à peu dans une irrésistible ascension par la demande qui s'amplifie. De quelques dizaines au début, les collectionneurs se comptent bientôt par centaines, puis par milliers. Figure de Saint-Germain-des-Prés, ami de Boris Vian entre autres, Jean Boullet crée l'événement, et les notoriétés de l'époque se presssent dans la boutique : les chanteurs Michel Polnareff, Antoine, les hommes de télévision comme Pierre Tchernia, Jean-Christophe Averty, etc.

Cette librairie, peu orthodoxe, est suivie bientôt par Antica, dirigée par Jacques Héripret qui tente d'instituer un premier argus de cotes dans la revue *Le Collectionneur français*. Lors d'une visite à Antica, Salvador Dali, une carafe d'eau sur la tête, déclare :

«La bande dessinée sera la culture de l'an 3794. Vous avez donc 1827 années d'avance et c'est très bien ainsi. En effet, cela me laisse le temps nécessaire pour réaliser un collage avec ces quatre-vingts illustrés que j'emporte. Ce sera la naissance du Bédé-Art, et à cette occasion nous ferons un gigantesque vernissage avec ma divine présence le 4 mars 3794 à 19 heures très précises.»

Durant cette période, la collection de BD est surtout le fait de nostalgiques et les librairies proposent en particulier des

illustrés dits de «l'âge d'or» parus entre 1934 et 1940 (*Robinson*, *Hop-là*, *Junior*, etc.).

A la fin des années 1960, s'ouvrent de nouvelles librairies : Roussel, (devenue plus tard Pellucidar), La Sphère, Futuropolis (dirigée par Robert Roquemartine) et Lutèce, parallèlement à l'apparition des nouvelles tendances, en particulier celle des albums issus des journaux *Spirou* et *Tintin*, les amateurs se tournent aussi vers les productions italiennes et surtout les comics américains.

Ce phénomène n'est pas exclusivement parisien, ni même national. En Belgique, Curiosity House de Michel Deligne et Chlorophylle, et Coune seront les trois leaders bruxellois d'un marché en pleine expansion.

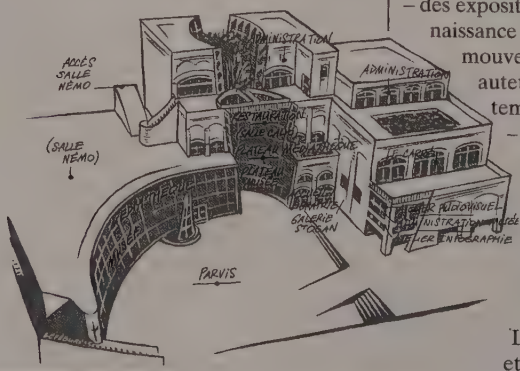
Avec l'apparition en 1979 du catalogue encyclopédique de la BD (appelé BDM) et du guide Horus, les argus désormais informent et régulent un marché devenu quelque peu anarchique. Dopé par un intérêt toujours grandissant, le monde de la bande dessinée ne compte plus aujourd'hui ses librairies spécialisées, ses revues, ses salons et depuis peu ses ventes publiques.

M. Patinax,
Les Librairies de bandes dessinées anciennes, *Charlie Mensuel* nos 41 et 42, Dargaud, Paris, 1985

Centres et festivals

Installés dans des lieux superbes, à l'architecture novatrice, les centres de la bande dessinée de Bruxelles et d'Angoulême sont uniques en Europe et témoignent de l'officialisation de la BD au rang de 9e art. Les festivals sont, pour leur part, extrêmement nombreux, il en existe quasiment un par semaine, certains cependant se sont imposés, grâce à leur dynamisme.

Le CNBDI d'Angoulême.



Le centre belge de la bande dessinée à Bruxelles

A la fin du siècle dernier, de nombreuses inventions suscitèrent de grandes espérances. Elles s'accompagnèrent d'une véritable révolution esthétique basée sur de nouvelles techniques.

En Belgique, grâce à quelques architectes de génie dont Victor Horta, Bruxelles se positionna bientôt comme la capitale de l'Art nouveau.

Un peu plus tard, un autre phénomène apparaît. Il s'agit cette fois, grâce à Hergé créateur de *Tintin*, de la naissance et du développement de la bande dessinée, dont Bruxelles devint le berceau européen.

Du mariage de ces deux modes d'expression est né le centre belge de la bande dessinée, situé dans les anciens magasins Waucquez. Construit en 1905, c'est le dernier des grands bâtiments semi-industriels dus à Victor Horta. Ayant échappé à la destruction et restauré fidèlement, il est devenu un témoin unique du patrimoine architectural de Bruxelles. Le centre abrite aujourd'hui :

- le musée de l'imaginaire,
- la plus grande bédéthèque du monde,
- des expositions permanentes (la naissance d'une BD et la BD en mouvement avec plus de 650 auteurs) et des expositions temporaires (10 par an),
- des ateliers d'initiation et de création,
- la librairie Slumberland et la brasserie Horta.

Le Centre Imagine de Rome

Le Centre Imagine d'études et de recherches de la bande

dessinée, créé en 1965, à Rome fut l'organisateur du festival de Lucca, puis à partir de 1992, celui d'Expocartoon à Rome.

Le Centre national de la bande dessinée et de l'image à Angoulême

Au bord de la Charente, aux pieds du rempart nord d'Angoulême, le CNBDI, dont l'architecture imposante est signée Roland Castro, propose au public un musée de la bande dessinée unique en France, des expositions et une bibliothèque spécialisée.

Centre de ressources pour les professionnels grâce à ses collections d'originaux et ses archives, le CNBDI est aussi tout au long de l'année un lieu de création, d'animations et de prestations; il abrite également un département d'imagerie numérique, une librairie et le café de l'image.

Les festivals internationaux

Aujourd'hui, il ne se passe pas une semaine, surtout en France, sans un salon, un festival ou une foire de la bande dessinée dans une ville, certains sont dynamiques et reconnus; cependant, au niveau mondial, il ne faut retenir que les événements suivants :
– Italie : Salon international de Lucca (le plus ancien : création en 1965), depuis 1992, Expocartoon à Rome
– France : la Convention de la bande dessinée à Paris (depuis 1969)

Salon international de la bande dessinée d'Angoulême (1974)
– Etats-Unis : San Diego'Golden Gate Comic-Con, en Californie (1975)
– Espagne : Salõ del Comic, Barcelone (1981)
– Allemagne : Salon de la BD à Erlangen ou à Hambourg, en alternance (1988).

Les Grands Prix de la ville d'Angoulême

1974	André Franquin
1975	Will Eisner
1976	Pellos
1977	Gillain dit Jijé
1978	Reiser
1979	Marijac
1980	Fred
1981	Jean Giraud, dit Gir, Moebius
1982	Paul Gillon
1983	Jean-Claude Forest
1984	Jean-Claude Mézières
1985	Jacques Tardi
1986	Jacques Lob
1987	Enki Bilal
1988	Philippe Druillet
1989	René Pétillon
1990	Max Cabanes
1991	Gotlib
1992	Frank Margerin
1993	Gérard Lauzier
1994	Nikita Mandryka
1995	Philippe Vuillemin

Les Grands Prix spéciaux

1982	Claire Bretécher
1988	Hugo Pratt
1992	Morris
1993	hommage spécial à Harvey Kurtzmann

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages généraux

– M. Alessandrini, M. Duveau, J.-C. Glasser, M. Vidal, *Encyclopédie des bandes dessinées*, Albin Michel, 1979; remaniée, 1986.
– Baron-Carvais, *La Bande dessinée*, Que sais-je? n° 2212, PUF, 1985, remaniée en 1994.
– Bera, Denni, Mellot, *Catalogue encyclopédique des bandes dessinées* (BDM), Ed. de l'Amateur, remise à jour tous les 2 ans depuis 1979, dernière édition en 1994.
– G. Blanchard, *La Bande dessinée, histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, Ed. Marabout, 1969 et 1974.
– P. Bronson, *Guide de la bande dessinée*, Ed. Temps Futurs, 1984; remaniée, Ed. Glénat 1986.
-H. Filippini, *Dictionnaire de la bande dessinée*, Ed. Bordas, 1989.
– P. Gaumer & C. Moliterni, *Dictionnaire mondial de la bande dessinée*, Ed. Larousse, 1994.
– T. Groensteen, *La bande dessinée depuis 1975*, Ed. WA, 1985.
– C. Moliterni, *Histoire de la bande dessinée d'expression française*, Ed. Serg, 1972.
– Moliterni, François, Bronson, *L'Aventure de la bande dessinée*, Ed. Nathan, 1990.
– D. Della-Guyot, *La Bande dessinée*, Ed. Desclée de Brouver, 1990.
– J. Sadoul, *93 ans de BD*, Ed. J'ai Lu, 1989.
– Collectif, *Histoire mondiale de la bande dessinée*, Ed. Horay, 1980, reéd. 1989.

Essais et monographies

– Couperie, Moliterni, François, Horn, *Bande dessinée et figuration narrative*, Musée des Arts décoratifs, Paris, 1967.
– J. Bisceglia et S. Brod, *Underground USA*, Ed. Corps 9, 1986.
– P. Brun, *Histoire du journal Spirou et des publications Dupuis*, Ed. Glénat, 1975.
– F. Caradec, *Christophe Colomb*, Ed. Grasset, 1956, Re. Ed. Horay, 1981.
– Pr. Choron, *Vous me croirez si vous voulez*, Ed. Flammarion, 1993.
– Duc, *L'Art de la BD* (2 tomes), Ed. Glénat, 1982-1984.
– D. Dupuis & J. Chaboud, *Quai des bulles*, Ed. La Vie du Rail, 1985.
– H. Filippini, *Histoire du journal Pilote et des publications Dargaud*, Ed. Glénat, 1977.
– H. Filippini, *Histoire du journal Vaillant et des éditions Vaillant*, Ed. Glénat, 1978.
– P. Fouilhé, *Journaux d'enfants, journaux pour rire*, C.A.P., vers 1955.
– Franquin & Gillain, *Comment on devient créateur de bandes dessinées*, Ed. Marabout, 1970.
– Y. Frémion, *L'ABC de la BD*, Ed. Casterman, 1983.
– P. Fresnault-Deruelle, *La bande dessinée, essai d'analyse sémiotique*, Ed. Hachette, 1972.
– P. Goddin, *Corentin et les chemins du merveilleux*, Ed. du Lombard, 1984.
– T. Groensteen, *Tardi*, Ed. Magic Strip, 1980.
– T. Groensteen & B. Peeters, *Topffer, l'invention de la BD*, Ed. Hermann, 1994.
– T. Groensteen & J. Martin, *Avec Alix*, Ed. Casterman, 1984.
– T. Groensteen, *L'Univers des Mangas*, Ed. Casterman, 1991.
– P. Herman, *La Science-fiction et le fantastique dans la BD*, 1972.
– P. Herman, *Epopée et mythes du western dans la BD*, Ed. Glénat, 1982.
– E.-P. Jacobs, *Un opéra de papier*, Ed. Gallimard, 1981.
– J. Jour, *Maurice Tillieux*, Ed. du Perron, 1984.
– F. Lacassin, *Pour un 9e art, la bande dessinée*, Ed. 10/18, 1971.
– F. Lacassin, *Tarzan*, coll. 10/18, Ed. Plon, 1971, Re. Ed. Veyrier, 1982.
– A. Lacharte, *Objectif Pub*, Ed. Robert Laffont-Magic Strip, 1983.
– B. Lecigne, *Les Héritiers d'Hergé*, Ed. Magic Strip, 1983.
– B. Lecigne & J.-P. Tamine, *Fac-similé*, Ed. Futuropolis, 1983.
– Lo Duca, *Luxure de luxe*, Ed. Dominique Leroy, 1983.
– C. Le Gallo, *Le monde d'Edgar-Pierre Jacobs*, Ed. du Lombard, 1984.
– A. Lerman, *Histoire du journal Tintin*, Ed. Glénat, 1979.
– Mandry, *Happy Birthday Mickey*, Ed. Le Chêne, 1984.
– Marijac, *Souvenirs de Marijac et l'histoire de Coq Hardi*, Ed. Glénat, 1978.
– T. Martens & J. P. Tibéri, *Les mémoires de Spirou*, Ed. Dupuis, 1989.
– P. Mellot, *L'univers de Morris*, Ed. Dargaud, 1988.
– C. Moliterni, *Pratt*, Ed. Seghers, 1987.

– B. Peeters, *Le Monde d'Hergé*, Ed. Casterman, 1983.
– B. Peeters, *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, Ed. Casterman, 1991.
– B. Peeters, *La Bande dessinée*, Dominos Flammarion, 1993.
– D. Petifaux, *Le désir d'être inutile*, Ed. Robert Laffont, 1991.
– M. Pierre, *Corto Maltese – Mémoires*, Ed. Casterman, 1987.
– A. Roux, *La bande dessinée peut être éducative*, Ed. L'Ecole, 1970.
– J. Sadoul, *L'Enfer des bulles*, Ed. Pauvert, 1968.
– J. Sadoul, *L'Enfer des bulles, 20 ans après*, Ed. Albin Michel, 1990.
– N. Sadoul, *Tintin et moi*, Ed. Casterman, 1975, Réédition : *Entretiens avec Hergé*, 1989.
– N. Sadoul, *Et Franquin créa la Gaffe*, Ed. Schlirf Book/Distri BD, 1986.
– A. Saint-Ogan, *Je me souviens de Zig et Puce et de quelques autres*, Ed. La Table Ronde, 1961.
– S. Steeman, *Tout Hergé : itinéraire d'un collectionneur chanceux*, Ed. Casterman, 1991.
– E. Sullerot, *Bande dessinées et culture*, Ed. Opera Mundi, 1966.
– J.-P. Tibéri, *Les Pieds Nickelés*, Ed. SEDLI, 1984.
– S. Tisseron, *La Bande dessinée au pied du mot*, Ed. Aubier, 1990.
– G. Trimboli, *Charles M. Schultz : 40 ans de vie avec Snoopy*, Ed. Bagheera, 1991.

Ouvrages étrangers

– S. Becker, *Comic Art in America*, Simon and Scuster, New York, 1959.
– F. Caradec, *I Primi Eroi*, Ed. Garzanti, Milan, 1962.
– C. della Corte, *I Fumetti*, Mondadori, Milan, 1961.
– Collectif, *Comics*, Graphis, Zurich, 1970.
– M. Estern, *A History of Underground Comics*, Straight Arrow Books, San Francisco, 1974.
– L. gasca, *Los Comics en Espana*, Editorial Lumen, Barcelona, 1969.
– D. Gifford, *Happy days ! One Hundred Years of Comics*, Jupiter Books, 1975.
– M. Horn, *The World Encyclopedia of Comics*, Ed. Avon Books, New York, 1977.
– E. Lipszyc, *La Historieta Mundial*, Editorial Lipszyc, Buenos Aires, 1958.
– A. Moya, *Shazam !*, Editôra Perspectiva, Sao Paulo, 1970.
– C. Moliterni, *La littérature de la bande dessinée*, Planeta, Barcelone, 1975.
– G. Perry & A. Aldridge, *The Penguin Book of Comics*, Penguin Books, 1967.
– M. Sheridan, *Comics and their Creators*, Luna Press, 1971, réedition Hyperion Press, 1977.
– G. Strazulla, *Enciclopedia dei Fumetti*, Sansoni, Florence, 1970.
– R. Traini & S. Trinchero, *I Fumetti*, Editrice Radar, Padoue, 1968.
– C. Waugh, *The Comics*, MacMillan, New York, 1947.

TABLE DES ILLUSTRATIONS

COUVERTURE

1er plat Portrait de *Corto Maltese* par Hugo Pratt. © Casterman et *Lucky Luke* par Morris. © Morris 1996.
4e plat *La Marque jaune* in *Blake et Mortimer* par E.P. Jacobs. © Dargaud Benelux.
Dos *The Yellow Kid* de R.F. Outcault, 1896, in *The New York Journal*.

OUVERTURE

1-9 Affiche et détails de l'affiche de l'«Exposicion mundial de la historieta»,. 15 oct-15 nov 1968, Buenos Aires.
10 Portrait des auteurs, photo Jacques Sassier. © Gallimard.
11 Extrait d'une planche d'*Achille Talon* de Greg. © Dargaud.

CHAPITRE I

12 Planche des *Katzenjammer Kids* de Dirks, in *San Francisco Chronicle*, 7 décembre 1902. © King Feature Syndicate distribué par R.M.P.
13 Portrait d'Artémise et Cunégonde, *La Famille Fenouillard* de Christophe, 1895. © Librairie Armand Colin, Paris.
14h Extrait de *Mr VieuxBois* de Töpffer, 1839.
14b Extrait de *Max und Moritz* de Wilhelm Busch, 1865.
15h «Un nouveau sport», extrait de *La Famille Fenouillard*, *op. cit.*
16 «Nouveau chapitre des mémoires», extrait de *Bécassine pendant la Grande Guerre*, de Caumery et Pinchon, 1915. © Gauthier-Languereau, Paris.
17h-b Planche originale des *Pieds nickelés* de Forton, 1908. © S.P.E.
17m Couverture du magazine *L'Epatant* avec *Les Nouvelles Aventures des Pieds nickelés*. © S.P.E.
18h Première page du *Corriere dei Piccoli*, 16 août 1936.
18b Le petit Noir *Bilbobul*, extrait d'une planche in *Corriere dei Piccoli*.
19h En-tête de *Puck*, 13 décembre 1913.
20h Le *Yellow Kid* par Outcault, in *New York Journal* du 23 janvier 1898.
20m Portrait de Joseph Pulitzer.
21h *Buster Brown* de Outcault, 1903 © New York Sun Inc.
21b Extrait des *Katzenjammer Kids* de Dirks, 1897. © K.F.S. distribué par R.M.P.
22g Extrait de *Little Nemo in Slumberland* de McCay in *New York Herald* du 2 février 1908. © Horay.
22d Extrait de *Little Nemo in Slumberland* de McCay in *New York Herald* du 26 juillet 1908. © Horay.
23h-b Extrait de *Little Nemo in Slumberland* de McCay in *New York Herald* du 17 juin 1906. © Horay.
24-25h Extrait de *Mr Mutt*, 1907. © H.C. Fisher.
24b Extrait des *Newlyweds* de McManus, 1909, in *New York World*. © K.F.S. distribué par R.M.P.
25b La famille de *Bringing up Father* de McManus, 1913. © K.F.S. distribué par R.M.P.
26h Extrait des *Gumps* de Smith, 1917 in *Chicago Tribune*.
26b Extrait de *Winnie Winkle* de Branner, 1920 in *Chicago Tribune*. © Tribune Media Service.
27g *Felix the Cat* de Messner, 1923. © K.F.S. distribué par R.M.P.
27d Extrait de *Krazy Kat* de Herriman, 1910. © K.F.S. distribué par R.M.P.
28h Extrait de *Tim Tyler's Luck* de Young, 1928. © K.F.S. distribué par R.M.P.
29m Extrait de *Popeye* de Segar, 1929. © K.F.S. distribué par R.M.P.
28-29b Extrait de *Tarzan* de Foster. © Edgar Rice Burroughs. U.F.S.
30-31h, 30g, 30-31b Découpage du dessin animé de *Felix the Cat* de Sullivan. © Moving Picture World.
30m Affiche de *Gertie*, dessin animé de McCay, 1914.
31m Découpage du personnage de *Popeye* pour le dessin animé de Max et Dave Fleischer.
32 Planche de *Buck Rogers* de Nowlan et Calkins, 1929. © National Newspapers.
33h Extrait d'une planche de *Blondie* de Young, 1930. © K.F.S. distribué par R.M.P.
32-33b Evolution graphique de *Mickey Mouse* en 1928, 1930 et 1958. © The Walt Disney Company, par autorisation spéciale.
34h «Les Adieux de Zig et Puce» de Saint-Ogan, 1935. © Greg/Futuropolis.
34b Alfred le Pingouin, peluche des années 1930. Coll. part.
35m Couverture du *Petit Vingtième* avec *Tintin* par Hergé, 28 septembre 1939. © Moulinsart S.A./Casterman.
35b Première couverture de *Tintin en Amérique* de Hergé. © Moulinsart S.A./Casterman.
36 Dessin extrait de *Objectif Lune*, in *Les aventures de Tintin*. © Moulinsart S.A.
37h Extrait d'une planche de *Tintin au pays des Soviets*. © Moulinsart S.A.
37m Hergé et Bob de Moor travaillant dans le studio Hergé, photo Wim Dannau.
37b Extrait d'une

planche du *Lotus bleu*, in *Les aventures de Tintin*. © Moulinsart S.A.

CHAPITRE II

38 Couverture de *Action Comics*, n° 52 © 1942 DC Comics. All rights reserved.
39 *Flash Gordon* et sa fiancée Dale Arden de Raymond, 1934. © K.F.S. distribué par R.M.P.
40g Extrait de *Dick Tracy* de Gould, 1931. © Tribune Media Service.
40d Portrait de *Dick Tracy* par Gould, 1935. © Tribune Media Service.
41 Planche de *Brick Bradford* dans *Hurrah!* du 4 décembre 1935. © K.F.S. distribué par R.M.P.
42m *Flash Gordon* de Raymond, 6 avril 1941. © K.F.S. distribué par R.M.P.
42-43h Publicité pour annoncer la parution dans *The Scranton Times* de *Secret Agent X-9* de Raymond sur un scénario de D. Hammett. © K.F.S. distribué par R.M.P.
43b *Connie* de Godwin, créée en 1927. © Editor Service/ Futuropolis.
44h Portrait de *Mandrake the Magician* de Falk, 1934. © K.F.S. distribué par R.M.P.
44b Extrait d'une planche de *Red Barry* de Gould, 1934. © K.F.S. distribué par R.M.P.
45h Bande de *Donald Duck* de Disney, 1934. © The Walt Disney Company, par autorisation spéciale.
45m Début d'une planche de *Terry and the Pirates* de Caniff, 1934. Chicago Tribune/New York News Syndicate.
46b Portrait de *The Phantom* de Falk et Moore. 1936. © K.F.S. distribué par R.M.P.
47h Extrait d'une planche de *Prince Valiant* de Foster, 1937. © K.F.S. distribué par R.M.P.
47b Planche de *Charlie Chan* de Derr Biggers et Andriola, 1942. © McNaught Syndicate.
48h Logo de *Superman* de Siegel et Shuster, Action Comics, n° 1. © 1938 D.C. Comics. All rights reserved.
48m Couverture du premier numéro de *Action Comics* avec *Superman*, 1938. © D.C. Comics. All rights reserved.
49h Couverture de *Popular Comics*, fin des années 1930.
48-49b *Batman* et *Robin* de Finger et Kane. *Batman* and *Robin* are trademarks of DC Comics. © D.C. Comics, 1939. All rights reserved.
49b *The Spirit* de Eisner, 1940. © Chicago Tribune.
50h Extrait d'une bande de *Joe Palooka* de Fisher, années de guerre. © McNaught Syndicate.
51h Couverture de *Captain America* de Kirby, 1940. © Marvel Comics.
50-51b *The Flash* de Fox et Lampert. The *Flash* trademark and copyright © 1939 D.C. Comics. All rights reserved.
51b Extrait d'une bande de *The Spectre* de Siegel et Baily. *The Spectre* trademark and copyright © 1940 D.C. Comics. All rights reserved.
52m Extrait d'une bande de *Rip Kirby* de Raymond, 1953. © K.F.S.
53m Couverture du magazine *Mickey* du 12 juin 1938. © The Walt Disney Company, par autorisation spéciale.
52-53b Extrait d'une bande *Tarzan* de Hogarth, 1948. © Edgar Rice Burroughs. U.F.S.
54 Extrait d'une planche de *Futuropolis* de Pellos, 1977. © Pellos/Glénat.
55h Extrait de *Romano il Legionario* de Caesar, années de guerre. © *Il Vittorioso*.
55m Couverture de *La Nazionale Scomparsa* avec Dick Fulmine de Baggioli et Cossio. © L'Audace.
55b *Topolino* («Mickey» en italien), années de guerre. © The Walt Disney Company, par autorisation spéciale.
56-57 Planche des *Pionniers de l'espérance* de Lécureux et Poïvet, 1945. © Les auteurs.
57h Couverture de *Coq Hardi* du 10 juillet 1947. © Editions du Chateaudun.
58 Extrait d'une planche et couverture de *La Bête est morte* de Calvo, 1944-1949. © G.P./Gallimard.
59h Couverture de *Eagle* avec *Dan Dare* de Morris et Hampson du 14 avril 1950. © I.P.C.
59mg Extrait d'une bande de *Andy Capp* de Smythe, 1957. © Daily Mirror.
59md Extrait d'une bande de *Jane* de Pett, 1959. © Daily Mirror.

CHAPITRE III

60 Première couverture de *Mad*, 1952. © E.C. Comics.
61 Un Schtroumpf, extrait de *Johann et Pirlouit* de Peyo. © Cartoon Créations.
62 Dessin de Davis pour *Mad Magazine*. © E.C. Comics.
63h Couverture du magazine *Plop!*, dessin de Wood. © D.C. Comics.
63b Parodies de héros, in *Mad Magazine*, années 1960. © E.C. Comics.
64h Plusieurs magazines d'horror comics, années 1960. © E.C. Comics.
64b Couverture du magazine *Help*.
65 Planche extraite du *Rêveur*, in *Soleil d'automne à Sunshine City* de Will Eisner. © Glénat.
66 en haut couverture et en bas crayonné de *Spider-Man* de Lee et Ditko, 1962. © Marvel

Comics.
67hg Couverture du magazine *X-Men* de Lee et Kirby, 1963. © Marvel Comics.
67hd Extrait d'une planche de *Doctor Strange* de Lee et Ditko, 1963. © Marvel Comics.
67b *Idem*.
68 *Drago* de Hogarth, 1946. © Hogarth.
69 *Steve Canyon* de Caniff, 1947. © Field Newspaper Syndicate.
70m Extrait d'une planche de *Peanuts* de Schulz, 1950. © United Feature Syndicate.
70b Portrait de Schulz dessinant les *Peanuts*.
71h Extrait d'une planche de *Pogo* de Kelly, 1960. © Publishers Hall Syndicate.
71b Extrait d'une planche du *Wizard of Id* de Hart et Parker, 1964. © North-America Syndicate.
72h Couverture de *Spirou*, 22 octobre 1953. © Dupuis.
73h Extrait d'une planche de *Buck Danny* de Charlier et Hubinon. © Dupuis.
72-73b Extrait de *Les Rivaux de Painful Gulch*, série *Lucky Luke* de Goscinny et Morris, Dupuis. © Morris 1996.
74hg *Johann et Pirlouit* de Peyo. © Cartoons Créations.
74hd *Gil Jourdan* de Tillieux. © Dupuis.
74bg *Gaston Lagaffe* de Franquin. © Dupuis.
74bd Le chien Bill in *Boule et Bill* de Roba. © Dupuis.
75 Séance de dédicace au festival de Nice en 1970 avec de haut en bas Roba, Morris, Franquin et Peyo.
76h Extrait d'une planche du *Mystère de la Grande Pyramide*, série *Blake et Mortimer* de E. P. Jacobs, 1950. © Dargaud Benelux.
76b *Ric Hochet* de Duchateau et Tibet, 1955. © Le Lombard.
77h Extrait d'une planche de *Alix* de Martin. © Casterman.
77b Couverture du magazine *Tintin* du 26 juin 1958 avec *Oumpah-pah* de Goscinny et Uderzo. © Editions Albert René.
78 Planche de crayonnés et photos de repérage de Jacobs pour *L'Affaire du collier*. © E.-P. Jacobs.
79 Crayonné, planche page 24 et couverture définitive de *L'Affaire du collier*. © E.-P. Jacobs.
80h Extrait de la bande *Kriminal* de Magnus. © Corno.
80bg Couverture des *Jacovitti Memories*. © Mondadori.
81h Couverture du premier numéro de *Asso di Picche*, dessin de Pratt. © Ivaldi.
80-81b Extrait d'une planche de *Diego Valor*. © Cid.

CHAPITRE IV

82 Couverture du magazine *Pilote* du 26 janvier 1967. © Dargaud.
83 Couverture d'un numéro de *Zap*. © E.C. Comics.
84h Couverture du numéro spécial de *Eerie*, décembre 1982. © E.C. Comics.
84-85h Extrait d'une planche de Robert Crumb. © E.C. Comics.
84b Couverture de *Junkwaffel* de Vaughn Bodé. © E.C. Comics.
85h Couverture du numéro 0 de *Zap* par Crumb, 1967. © E.C. Comics.
85b Portrait de Vaughn Bodé. Photo Fershid Bharucha.
86-87h Extrait d'une planche de *Astérix le Gaulois* de Goscinny et Uderzo, 1961. © Editions Albert René.
86m Extrait d'une planche de *Barbe Rouge* de Charlier et Hubinon, 1960. © Dargaud.
87bg Extrait d'une planche de *La Rubrique-à-brac* de Gotlib, 1968. Dargaud.
87bd Extrait d'une planche de *Blueberry* de Charlier et Giraud, 1963. © Dargaud.
88 Planche de *Lone Sloane* de Druillet, 1966. © Stock.
89h Extrait d'une planche de *Philémon* de Fred, 1965. © Dargaud.
89b Extrait d'une planche du *Concombre masqué* de Mandryka, 1963. © Dargaud.
90mg Délibération d'un jury BD avec de gauche à droite Morris, Franquin, Hergé, Charlier, Greg, Pratt et Moliterni.
90md Affiche de la première exposition de bande dessinée au musée des Arts décoratifs à Paris, avril-juin 1967.
91h Extrait d'une planche de *Barbarella* de Forest, 1962. © Losfeld/Humano SA-Genève-Les Humanoïdes associés.
91bg Portrait de *Corto Maltese* de Pratt, 1967. © Casterman.
91bd Couverture de *Pif-Gadget* avec *Gai-Luron* de Gotlib. © Vaillant.
92h Couverture du premier numéro de *Métal hurlant*, 1975. © Les Humano SA-Genève-Les Humanoïdes associés.
92b Couverture du premier numéro de *Fluide glacial*, 1975. © Audie.
93 Planche de *Arzach* de Moebius, 1975. © Les Humano SA-Genève-Les Humanoïdes associés.
94h Couverture de *Linus*, février 1971. © Milano Libri.
94m Extrait d'une planche de *Sergent Kirk* de Oesterheld et Pratt, 1953. © Ivaldi/Humano SA-Genève-Les Humanoïdes associés.
95mg Couverture de *Trinca*. © Doncel.
95md Extrait d'une planche de *Mort Cinder* de Oesterheld et Breccia, 1962. © Glénat.
96h Extrait d'une planche de *The Hawk and the Dove* de Kane et Keates, 1970. © D.C. Comics.

97h Extrait d'une planche de *Maus* de Spiegelman, 1972. © Flammarion.
96-97b Extrait d'une planche de *La Saga de Den* de Corben. © Comics USA-Glénat.
98 Photo du film *Barbarella* de Roger Vadim, 1968.
99 Photo du film *Jungle Jim*, 1948 de William Berke.
100h Photo du film *Flash Gordon* de Frederick Stephani, 1936.
100b Photo du film *Superman* de Richard Donner, 1978.
101h Photo du film *Prince Valiant* d'Henry Hathaway, 1953.
101m Photo du film *Popeye* de Robert Altman, 1981.
101b Photo du film *Batman* de Tim Burton, 1989.

CHAPITRE V

102 Extrait d'une planche de *La Foire aux immortels* de Bilal, 1980. © Dargaud.
103 Extrait du *Jeune Albert* de Chaland, 1982. © Les Humanos SA-Genève-Les Humanoïdes associés.
104h Portfolio *La Solution enfin!* de Swarte, 1981. © Futuropolis.
104mg Extrait d'une planche de Bazooka, 1977. © Futuropolis.
104-105m Extrait d'une planche *Roco Vargas* de Torres. © Casterman.
106h Extrait d'une planche de *Sambre*, tome II de Yslaire, 1990. © Glénat.
106b Extraits d'une planche de *La Survivante* de Gillon, 1985. © Albin Michel.
107h Extrait d'une planche de *Sur les frontières*, in *Valérian* de Mézières et Christin, 1988. © Dargaud.
107b Extrait d'une planche de *Orion, le laveur de planètes* de Gigi et Moliterni, 1968. © Les auteurs.
108 Extrait d'une planche du *Grand Pays* in *Balade au bout du monde* de Makyo et Vicomte, 1984. © Glénat.
109g Extrait d'une planche du *Rige*, in *La Quête de l'oiseau du temps* de Le Tendre et Loisel, 1985. © Dargaud.
109d Extrait d'une planche d'*Adèle Blanc-sec* de Tardi, 1976. © Casterman.
110 Planche de *Ranxerox* de Tamburini et Liberatore, 1983. © Albin Michel.
111 Couverture d'*Elektra* de Sienkiewicz, novembre 1986. © Epic Comics/ Marvel.
112h Couverture des *Watchmen* de Moore et Gibbons. © 1987 D.C. Comics. All rights reserved.
112b Extrait d'une planche de *Jack Palmer* de Pétillon, 1974. © Albin Michel.
113h Extrait d'une planche d'*A la Recherche de sir Malcolm* de Floch et Rivière, 1977. © Dargaud.
112-113b Extrait d'une planche de *XIII* de Vance et Van Hamme, 1984. © Dargaud Benelux.
114h Extrait d'une planche de *McCoy* de Gourmelen et Palacios, 1974. © Dargaud.
115h Extrait d'une planche de *La Marque du condor*, in *Les 7 Vies de l'épervier* de Cothias et Juillard, 1991. © Glénat.
114-115h Extrait d'une planche de *La Fille sur la dunette*, in *Les Passagers du vent* de Bourgeon, 1979. © Casterman.
116-117 Extraits d'une planche de *La Ballade de la mer salée*, in *Les Aventures de Corto Maltese* de Hugo Pratt. © Casterman.
118 Extrait d'une planche de *Dans les Villages* de Cabanes. Les Humanos SA-Genève-Les Humanoïdes associés.
119h Extrait d'une planche de *Raymond Calbuth, fils du vent* de Tronchet, 1987. © Glénat.
119bg *Lucien* de Margerin, 1982. © Les Humanos SA-Genève-Les Humanoïdes associés.
119bd Extrait d'une planche d'*Edmond le cochon* de Veyron et Rochette, 1979. © Albin Michel.
120h Extrait de *Sueurs d'homme* de Vuillemin, 1981. © Albin Michel.
120b *Keubla* de Jano, 1986. © Les Humanos SA-Genève-Les Humanoïdes associés.
121mg Extrait de *Linda aime l'art* de Bertrand, 1992. © Les Humanos SA-Genève-Les Humanoïdes associés.
121b *Druuna* de Serpieri, 1990. © Bagheera.
122 Extrait d'une planche du *Déclic* de Manara, 1983. © Albin Michel.
123h Extrait d'une planche de *Mort au comptant*, in *Torpedo* de Bernet et Abuli, 1984. © Comics USA/ Glénat.
123 Extrait d'une planche d'*Histoires amicales du bar à Joe* de Muñoz et Sampayo, 1987. © Casterman.
124b Extrait d'une planche de *Léon la Came* de Crécy et Chomet. © Casterman.
125h Extrait d'une planche de *Blacktown*, in *Les Formidables Aventures de Lapinot* de Trondheim, 1995. © Dargaud.
125b Extrait d'*Au Fil du rasoir* de O'Groj, 1993. © Casterman.
126 Extrait d'*Akira 2* d'Otomo, 1988. © Mash Roon/ Kodansha/Glénat.
127h Extrait des *Croqueurs de sable* de Joly Guth, 1994. © Vents d'Ouest.
127m Extrait de *Dragon Ball Z*. © Bird Studio/Shueisha/ Glénat.
128 L'évolution de différentes couvertures d'albums de bande dessinée.

TÉMOIGNAGES ET DOCUMENTS

129 L'empereur Ming, in *Flash Gordon* d'Alex Raymond, 1934. © K.F.S. distribué par R.M.P.
130 Extrait d'une planche de la *Rubrique-à-brac* de Gotlib, 1968. © Dargaud.
132-133 *Idem.*
135 Planche de *Simbabbad de Bathad* de Fred. © Dargaud.
136 Couverture du *Pilote* censuré et page de protestation.
137 Couverture de *Big Ass*. © E.C. Comics.
138 Vue de la convention de la BD à La Villette, Paris, 1977.
139h Extrait d'une planche du *Lourd Passé de Lagaffe*, in *Gaston Lagaffe* de Franquin et Jidéhem, 1986. © Dupuis.
140-141 *Idem.*
143 Dali à la librairie Antica dans les années 1960.
144 Plan du centre national de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême. © CNBDI.
145 Dessin de Vuillemin à l'occasion du festival d'Angoulême de 1996.
147 Frank Robbins en train de dessiner, photo de Francisco Hidalgo, 1982.

INDEX

A-B

(A Suivre) 123, 124.
7 Vies de l'épervier, les 115, *115*.
2000 AD 109.
Abuli, Enrique Sanchez 113, *123*.
Achille Talon 89.
Action Comics 39, 48, *48*, *49*.
Actuel 105.
Adams, Neal 96, 106, 111.
Adamson 19.
Adèle Blanc-Sec 108, *108*.
Affaire du collier, l' 79.
Afrique *18*, 28, 50, 69.
Agar 106.
Aire libre 104.
Akim 80.
Akira 126, *126*.
Albany et Sturgess 112, *113*.
Albator 126.
Albertarelli, Rino 55.
Alfred 34, 35.
Alika 94.
Alix l'Intrépide 77, 77.
All Stars Comics 49, *50*.
Allemagne 53, 108, 122, 126.
Alley Oop 40.
Ally Sloper 19.
Almodovar, Pedro *122*.
Alphonse and Raoul 21.
Alter 94.
Altman, Robert *99*.
Altuna, Horacio 122, *123*.
Amalgamated Press *19*, 56.
Amazing Fantasy 66.
Amazing Stories 32.
American Flagg 97.
Ames Vaillantes 54,
Amours de monsieur VieuxBois, les 14.
Anderson, Carl 40.
Anderson, Lyman *41*.
Andersson, Oskar 19.
Andriola, Alfred 46, *47*.
Andy Capp 59.
Angel Caido, el 105.
Angleterre 19, 56, 57, 59, 105, 109.
Angoulême, festival *34*, *89*, *112*, *120*.
Anita 94.
Arcane 108.
Argentine 69, 94, 95, *95*, 103,
Argentovivo 55.
Armadillo 84.
Armageddon 2429 AD 32.
Armand Colin 15.
Arnal 57.
Arno 115.
Arrière-Pays 118.
Artima 59.
Arts décoratifs, musée des 89, 90.
Arzach 92, *93*.
As, l' 54.
Asso di Picche 80, *80*.
Astérix le Gaulois 73, 86, *87*,
Astronava Pirata 94.
At the Circus in Hogan's Alley 20.
Atom 67.
Au service de la loi 41.
Avengers, the 67.
Aventures 53, 56.
Aventureux, l' 43, 46, 53.
Avery, Tex 121.
B. C. 71.
Babbit, Art *45*.
Baggiolin, Vincenzo 55.
Bagheera 124.
Baily, Bernard 51.
Baker, George 68.
Baker, Joséphine 35.
Balada su il mare salato 94, *115*.
Balade au bout du monde, la 108.
Ballade de la mer salée, la (voir *Balada su il mare salato*).
Bang 90.
Bar à Joe 123.
Barbarella 90, *91*, *101*, *107*.
Barbe 92.
Barbe Rouge 86, *86*.
Barcelone 94.
Bardet, Daniel 115.
Barks, Carl 45.
Baron de Cramoisy, le 15.
Baron noir, le 112.
Baru 118.
Bastard 57.
Bastia, festival *124*.
Batman 48, 49, *49*, 67, 96, *99*, 111, 127.
Battaglia, Dino 80.
Baur, Harry 35.
Bayard 54.
Bayo, Buylla *81*.
Bazooka *104*, 105.
BD Noire 104.
Beano 56.
Bécassine 16, *16*, 24.
Beetle Bailey 68.
Belgique 35, 61, 72, 103, 106, 108, 112, 127.
Belles Images, les 16.
Belmondo, Jean-Paul *101*.
Ben Radis 119.
Benjamin 34.
Benoit Brisefer 74.
Benoit, Ted 118.
Bergèse, Francis 72.
Berkeley, université 84.
Bernard Mergendeiler 71.
Bernet, Jordi 113, *123*.
Beroth 44.
Berthet, Philippe *113*.
Bertrand, Philippe 120, *121*.
Bête est morte, la 58, *58*.
Betty Boop 31.
Biagi *122*.
Big Bill le Casseur 59.
Bijou Funnies 85, *85*.
Bilal, Enki *101*, *103*, 106, 118, 124.
Bilbobul 18.
Binet 92.
Binoculo e Belinda 19.

Bisser, Earl Derr 46.
Blacktown 125.
Blake et Mortimer 76, 76, 77, *113.*
Blanc-Dumont, Michel 114.
Blanche Epiphanie 91.
Blasco, Jesus 81, 95, 114.
Blek 59.
Blois, festival *124.*
Blondie 32, *33.*
Bob et Bobette 77.
Bocquet, José-Louis *113.*
Bodé, Vaughn 84, 85, *85.*
Bolland, Brian 109.
Bologne, foire 127.
Bon Point 54.
Bonaventura 18.
Boule et Bill 74, *74.*
Bourgeon, François 114, *114.*
Brand, Roger 84.
Branner, Martin 26.
Breccia, Alberto 95, *95*, *123.*
Bretécher, Claire 89, 92,
Brick Bradford 40, 41, 42, 53,
Brindavoine 108.
Bringing up Father 25, *25.*, *59.*
Bronco Bill 33.
Brooks, Louise *101.*
Brunner, Frank 96.
Bruxelles *90*,
Bruxelles, école de 61, 76, *113*,
Buck Danny 72, 73, *73*, *87.*
Buck Rogers in the year 24, *29* 32, *32*, 42,
Buck Ryan 59.
Budapest *124.*
Burnett, W. Richard *41.*
Burroughs, Edgar Rice 29, *29.*
Burton, Tim *99*, 111.
Busch, Wilhelm 14, *14.*
Buster Brown 21, 64.
Buylla, Adolfo *81.*

C

Cabanes *118.*
Cabu 89,
Cadet-Revue 34.
Caesar, Kurt 55, *55.*
Cagney, James 40.
Cain, James *41.*
Calkins, Dick 32, *32*;
Calvin and Hobbes 119.
Calvo 57, *57*, *58*, 123.
Camilla 52.
Can can 81.
Canard sauvage, le 92.
Canardo 113.
Candy-Candy 126.
Caniff, Milton 41, 44, 45, *45*, 46, 50, 52, 68, 69, *69*, 81,
Cannibale 109, 110.
Capitaine Cormoran 57.
Capitaine Fantôme 56.
Capitan Trueno 81.
Capone, Al 40.
Capp, Al 45.
Caprioli, Franco 55.
Captain America 50, 51, 52.
Captain Marvel 48, 51,
Captain Marvel Junior 50.
Carmen Cru 118.
Carné, Marcel *124.*
Carnivora 125.
Carozzo 53.
Carroll, Lewis *89.*
Carter, Ad 28.
Carvalhais, Stuart 19.
Casa Matta, la 94.
Casterman, éditions 104,
Caumery 16, *16.*
Cazanave 56, *57.*
Cellulite 88.
Centre d'études des littératures d'expression, la 89.
César 74.
Cézard 59.
Chaland, Yves *103*,
Cham, Amédée de Noé 14.
Chandler, Raymond *41.*
Chaplin, Charlie 19, 21.
Charleroi, école de 61, 72, 74, *105*,
Charlie Chan 46, *47*, 53.
Charlie Mensuel 92, 108, *123*, *127.*
Charlier, Jean-Michel 72, 74, 86, *86*, 87, *87*, *90*, *108.*
Charlot 18.
Charteris, Leslie 43.
Chauchemar blanc 118.
Chaykin 96.
Cheech Wizard 85.
Chemins de Malfosse, les 115.
Chéret 91.
Chevalier Blanc, le 77.
Chicago Tribune 26, 49.
Chicago Tribune Syndicate *28*, 40,
Chicas 81.
Chick Bill 76, 77.
Chiquito 81.
Chlorophylle 77.
Chott 59.
Christie, Agatha *113.*
Christin, Pierre 88, 106, *107*,
Christophe 15, *15*,
Christophe Colomb 122.
Cigares du pharaon, les 35.
Circus 123.
Ciscato *94.*
Cités obscures 106.
Citron hallucinogène, le 105.
Claeys 92.
Clavel, Olivia 104.
Closh, les 119.
Cocco Bill 80, *80.*
Cœurs Vaillants 54,
Colan, Gene 84.
Colt, Dennys 49.
Comes, Didier 112.
Comic art 94, *123.*
Comic Cuts 19.
Comics Association of America 64.
Comics Code 64, 67, 84.
Comics U.S.A. *123.*
Comix International 123.
Conan the Barbarian 96, 108.
Concombre masqué, le 89, *89*,
Connie 43, *43.*
Convention de la BD, Paris 90,
Coq Hardi 56, *57.*
Corben, Richard 85, *85*, *96*, 97, 106.
Corée, guerre de 51, 63.
Corno *94.*
Corriere dei Piccoli 18, 18, *80.*
Corto Maltese 91, *91*, 112,
Cossio, Carlo 55.
Cothias, Patrick 115, *115.*
Courrier d'Evansville 32.
Crabbe, Buster *99.*
Craenhals 77.
Craig, Johnny 63, 84.
Crandall, Reed 84.
Crane, Roy 50.
Crapaud baveux, le 105.
Craveri, Sebastiano 55.
Creepy 84, 85, 96, *123.*
Crepax, Guido 94, *101.*
Cri-cri 54.
Croqueurs de sable 127.
Crosby, Percy 28.
Crumb, Robert 65, 84, 85, *85*, 105.
Crypt of the Terror 62.
Cuvelier, Paul 76, 77.

D

D.C. Thomson 56.
Daily Mirror 56.
Daix 54.
Damblon *90.*
Dan Dare, Pilot of the Future 59.
Dandy 56.
Dans les villages 118.
Dansler 59.
Dany 77.
Dany Futuro 95.
Daredevil 96, 111.
Dargaud, Georges 77.
Dargaud, éditions 86, 104.
Dark Knight Return, the 111.
Davis, Jack *62*, 63.
Davis, Phil 44.
DC Comics 48, 51, *63*, *65*, 67, 96.
De Crécy, Nicolas *124*, 125.
De Groot, Bob 73, 77.
De la Fuente, Victor 95, 114,
De Moor, Bob *37.*
Deadman 96, 111.

Dealer McDope 84.
Dean, Allen 46.
Déclic, le 120.
Deitch, Kim 84.
Del Duca, Cino 53.
Delcourt, éditions 124.
Delinx, Mic 91.
Den 97.
Denayer 77.
Dennis the Menace 71.
Dermaut, François 115.
Désagréments d'un voyage d'agrément 14.
Detective Comics 48, *49*.
Devil 91.
Diabolik 81.
Diament, Jacques *92*.
Dick Fulmine 55, *55*.
Dick Tracy 40, *40*, *41*, 42.
Dickens, Charles 19.
Dickie Dare 41.
Diego Valor 81, *81*.
Dimanche illustré 34.
Dineur 72.
Dingodossiers, les 86, 87.
Dionnet, Jean-Pierre 92.
Dirks, Rudolph *14*, 21.
Disney, Walt 33, 45, *45*, 55, *58*, *85*.
Ditko, Steve *66*, *67*, 84.
Dixie Dugan 32.
Doctor Nefasto 121.
Doctor Strange 66, *67*, 96.
Dodo 119.
Doisy 72.
Domu 126.
Don Winslow of the Navy 44, 50.
Donald Duck 45, *45*, 56.
Doncel 95.
Donner, Richard *99*.
Doré, Gustave 14.
Dossiers de maître Berger, les 113.
Doumergue, Gaston 35.
Dowling, Steve 59.
Dracula 95.
Drago 57, *68*.
Dragon Ball Z 127.
Druillet, Philippe *88*, 89, 92, 93, 106, 110, *Druuna* 120, *121*.
Dumas *113*.
Dupa 77.
Dupuis, éditions 104.
Dut 57.

E

Eagle 59.
EC Comics 62, *62*, 63.
Echo des Savanes 89, 82, *92*, 119, *119*, *123*, 124.
Edmond le Cochon 119.
Eerie 84, *84*, 85, 96.
Eisner, Will 49, *49*, *65*, *96*.
El Gaucho 122.
El Guerrero del Antifaz 81.
Elder, Bill *62*, 63.
Elektra Assassin 111, *111*.
Emerson, Hunt 105.
Epatant, l' 17, 54.
Epinal, images d' *14*, 16.
Erik *57*.
Ernie Pike 94.
Escuela Panamericana de Arte 95.
Espagne 18, 81, *81*, 90, 94, 95, *95*, 103, 105, *105*, 108, 112, 113, 120, *123*, 125, 126, 127.
Estève 59.
Eté indien, un 121, *122*,
Eternauta, el 94, *95*, *123*.
Eureka 94.
Expocartoon, Rome *124*.
Extraordinaires Aventures de Corentin Feldoe, les 76.

F

F'Murr 92, 118.
Fac Similé 118.
Facéties du sapeur Camembert, les 15.
Fahrer, Walter 112.
Falk, Lee 44, 46.
Famille Fenouillard, la 13, 15, *15*.
Famous Funnies 49.
Famous Monsters Films 85.
Fantastic Four, the 65, 66.
Fantax 59.
Farkas, Jean-Pierre 92.
Fauche, Xavier 73.
Faustinelli, Mario 80.
Fayard, éditions 16.
Feds n'Heads 85.
Feiffer 71.
Feiffer, Jules *65*, 71.
Feldstein, Albert B. 62.
Felix the Cat 27, *27*, *31*.
Fellini, Federico *99*, *122*.
Ferrandez 118.
Feu aux entrailles, le 122.
Fiction House 52.
Fils de Chine 57.
Fine, Lou *65*.
Finger 51.
Finlande 19.
Fire Ball 126.
Fisher, Bud 24, *24*.
Fisher, Ham 32, 50.
Flanders, Charles 46.
Flash Gordon 39, 42, *42*, *99*.
Flash, the 50, 51, *56*, 67.
Fleisher, Max *31*.
Floc'h 112, *113*.
Fluide glacial 92, *92*, 124.
Foire aux immortels, la 106.
Folies gauloises 14.
Fonda, Jane 91, *101*.
Forest Jean-Claude 90, *101*, *107*.
Forton, Louis 17, *17*.
Foster, Harold 29, *29*, 46, *47*, 50.
Fox, Garner 51.
Francfort, foire 127.
Frankenstein 96.
Franquin, André 72, 74, *74*, 77, *90*.
Freak Brothers, the 84, 105.
Fred 88, *89*, 90, 110.
Freixas, Emilio 81.
Fritz the Cat 84, 105.
Froid Equateur 124.
Frontline Combat 63.
Fugeli 19.
Funcken, Liliane et Fred 77.
Fuochi 121.
Futura 52.
Futuropolis 54, *54*.

G

Gail 93.
Gaines, William M. 62, *62*.
Gale Allen 52.
Galleppini *80*.
Gandini 94.
Garry 59.
Garth 59.
Gasoline Alley 26, *26*.
Gaston Lagaffe 74, *74*.
Gautier-Languereau, éditions 16.
Gébé 90.
Génie des alpages, les 118.
Gerardts 105.
Geremmych 19.
Gertie 31.
Gesebel 94.
Ghost Rider 96.
Giardino, Vittorio 112.
Gibbons, Dave 111, *112*.
Gibrat 118.
Giff-Wiff 90.
Giffey 54.
Gigi, Robert 91, 106, *107*, 110.
Gil Jourdan 74, *74*.
Gillon, Paul 57, *107*.
Gimenez 95.
Gimenez, Juan 122, *123*.
Giordan 59.
Giordano 96.
Giraud, Jean 87, *87*, 92, 93, *101*, 106, 110, 111, *111*, 118, 121, 126.
Giuseppe Bergman 121.
Giussani 81.
Glénat, éditions 104, 115, 126, *126*.
Godard 77, 91.
Godwin, Frank *41*., 43, *43*.
Goebbels 50.
Goodwin, Archie 84, *84*.
Goscinny, René *62*, 72, 73, 77, 86, 87, 91, *108*.
Got *112*.
Gotlib, Marcel *86*, 87, 92, *92*.
Gottfredson, Floyd 33.
Goudard 118.

Gould, Chester 40, *40*, *41*.
Gould, Will 44, *44*.
Gourmelen 114, *114*.
Goya, Francisco *124*.
Gran Chicos 81.
Grand Duduche, le 89, 90.
Graton 77.
Grave, Birger 122.
Gray, Clarence *40*, 41.
Gray, Harold 28.
Green Lantern, the 51, 67, 96.
Green, Justin 84.
Greene, Ward 69.
Greenziger 126.
Greg, Michel *65*, 77, 89, *90*.
Griffith, Bill 84, 85.
Guerre à la terre 57.
Guiton 105.
Gulacy, Paul 96.
Gumps, the 26, *26*.

H-I

Hamlin, Vincent T. 40.
Hammett, Dashiell *41*, 43.
Hammond 44.
Happy Hooligan 21.
Hara-Kiri 89, 90, 92,
Harald le Viking 77.
Harlé 114.
Harman, Fred 47, *57*.
Harry Chase 112.
Hart, Johnny 71, *71*.
Hathaway, Henry *99*.
Haunt of Fear, the 62.
Hawk and the Dove, the 96.
Hawkman 51, 67.
Haxtur 95.
Hearst, William Randolph 20, 21, 24, 27.
Heavy Metal 85.
Help! 64, *64*.
Helyode, éditions 124.
Henry 40.
Hergé *34*, 35, *35*, *37*, *65*, 77, *90*, *113*.
Hermann 77.
Herriman 84, *85*.
Hetzel, graveur 108.
Hill, Terence 73.
Hislaire *106*.
Histoire de la Sainte Russie 14.
Histoire du Corbac en baskets 89.
Hogarth, Burne 13, 29, *29*, *57*, *68*, *90*.
Holdaway, Jim 59.
Hollande 105.
Hollywood *28*, 41, 50.
Home Sweet Home 26.
Homme qui fait tout ce qui lui passe par la tête, l' 19.
Hongrie *124*.
Hop-la! 43, 53.
Hôpital 118.
Horay, éditions 90.
Horrilor 97.
Howard the Duck 96.
HP 121.
Hubinon, Victor 72, *87*.
Huemer, Dick *45*.
Hulk 66, *67*.
Humbug 64, 84.
Hurrah! 40, 42, 46, 53.
Ibanez, 95.
Il Male 105,
Illustrated Chips 19.
Illustration, l' 14.
Indiana Jones *99*.
Infantino, Carmine 67.
Inspector Wade 41.
Intervista 99, *122*.
Iris Magicienne 127.
Iron Man 66.
Italie 18, *65*, 80, 90, 94, *95*, 103, 105, 108, 109, 114, 120, *123*, 125, 126, 127.
Iwerks, Ub 33.

J

Jack Palmer 112, 113.
Jacobs, Edgar Pierre *37*, 76, *76*, *79*, *113*.
Jacobsson 19.
Jacovitti, Benito 80, *80*.
James Bond 59.
Jane 59, *59*.
Jano 119, *120*.
Japon 126, 127.
Jean Valhardi, détective 72, 73.
Jeff Hawke 59.
Jerry Spring 74, 87.
Jeudi 43.
Jeune Albert, le 103.
Jeunesse illustrée, la 16.
Jeux pour mourir 125.
Jidehem 74, *74*.
Jijé 72, 74, *87*, *105*.
Jippes 105.
Jo, Zette et Jocko 35, 77.
Jodelle 90.
Joe Palooka 50, *50*.
Johan et Pirlouit 74, *74*.
John Dille Company *28*, *32*.
Johnny Hazard 50, 68, 69.
Joly Guth 125, *127*.
Jonathan Cartland 114.
Jones, Jeff 85, *85*.
Jones, Russ *84*.
Journal de Mickey 52, *53*.
Journal de Spirou 72, 73, *73*, 74, *74*.
Judge Dred 109.
Juillard 115, *115*.
Jumbo 53, 55.
Jungle Comics 52.
Jungle en folie, la 91.
Jungle Jim 42, *42*, 52, 50, 52, *63*, *99*.
Junior 54.
Junkwaffel 85.
Jusei 126.
Just Kids 28.

K

Kaaänga 52.
Kalter Krieg 122.
Kane, Bob 48.
Kane, Gil 67, 96, *96*.
Katzenjammer Kids, the 13, *14*, 21, *21*, *63*, 64, 71.
Kebra 119.
Kelly, Walt 71, *71*.
Kerry Drake 47.
Ketcham, Hank 71.
KFS (voir King Feature Syndicate).
Kid Lucky 73.
King Feature Syndicate 24, *26*, 27, *28*, 32, 33, *41*, 42, *42*, *46*.
King Kull 96.
King, Frank 26.
Kirby, Jack 50, 65, *67*.
Kit Carson 55.
Kitchen, Denis 84.
Kiwi 59.
Knockabout 105.
Kodansha *127*.
Kojima 126.
Kostrzewskir 19.
Kozure Okami 126.
Krazy Kat 27, *27*.
Kriminal 80, 81.
Kronan 95,
Kurtzmann, Harvey *62*, 63, 64, *64*.

L

La Fontaine 71.
La Rosta 19.
Là-Bas 93.
Lacassin, Francis *16*.
Lampert, Harry 51.
Lang, Fritz *54*.
Lanvin 35.
Larsen, Lulu *104*.
Laudy, Jacques 76, 77.
Lauzier, Gérard *101*.
Le Rallic 54, 56.
Le Tendre, Serge 108, *108*, *127*.
Leblanc, Raymond *77*.
Lecigne, Bruno 118.
Lecureux 57, 91.
Lee, Stan 65, *66*.
Leech, John *19*.
Lefranc 77, *77*.
Lefrancq 124.
Lelong 118.
Leloup, Roger *37*, 74.
Les Romans (A Suivre) 104.
Léturgie, Jean 73.
Léviathans, les 107.
Levis 120.
Leyendas infantiles 81.
Li'l Abner 45.
Liberatore 110, *110*, 111.
Lieutenant Blueberry, le 87, *87*, *101*, *114*.
Little Nemo in Slumberland 22, 23.
Linda aime l'art 120, *121*.
Lindberg, Charles 33, 35.
Linus 90, 94, *94*, 110.

Liquois 57, *57*.
Little Annie Rooney 32.
Little Orphan Annie 28.
Liz et Beth 120, *121*.
Lloyd, David 109.
Lob 91.
Lodewijk 105.
Loisel 108, *108*, 125.
Lombard, le, éditions *77*., *90*.
Lone Sloane 88, 89, 106.
Lord of the Jungle 52.
Los Mitos de Cthulhu 95.
Losfeld, Eric, éditions 90.
Lost Worlden 52.
Lotus bleu, le 35, *37*.
Loup 92.
Lovecraft *95*, 96.
Lucas, George 97.
Lucca, salon 90.
Lucien 118, *118*.
Lucky Luke 72, 73, *73*.
Lucques 92.
Lynch, Jay 65, *85*.
Lynx Blanc 57.
Lyon 59.

M-N

M. Cryptogramme 14.
M. Festus 14.
M. Jobbard 14.
M. La Jaunisse 14.
M. La Mélasse 14.
M. Vertpré 14.
Mac Coy 113, *114*.
Mac Senett 40.
Macherot 74, 77.
Mad 61, *62*, 63, *63*, *64*, *86*.
Mafalda 95.
Magic 56.
Magnin, Florence 125.
Magnus 81.
Major Fatal 106.
Major Griubert 106.
Makyo *108*.
Male Call 68.
Malices de Plick et Plock, les 15.
Manara, Milo 120, 121, *122*.
Manchette, Jean-Patrick *112*.
Mandrake the Magician 44, *44*, 45, 46, 53, *63*.
Mandryka, Nikita 89, *89*, 92.
Manœuvre, Philippe 118.
Manos Kelly 95, 113, *114*.
Marc Dacier 74.
Marchesi 81.
Margerin 118, *118*.
Marijac 56, *57*.
Marotto 95.
Marschall, Andreas 122.
Marsupilami 72.
Martin, Jacques *37*, 76, 77, *77*, 115,
Marvel Comics 51, *63*, 65, *65*, 66, 67, 95,
Master of Kung Fu 96.
Matena 105.
Mathelot *57*.
Mattioli 121.
Mattoti 121.
Maud the Mule 21.
Maus 97, *97*.
Max und Moritz 14, *14*.
McCarthy *71*.
McCay, Winsor 22, *23*, 24, *31*.
McClure, Darrell 32.
McCoy, Wilson *46*.
McManus, George *24*, 25, *25*.
McNaught Syndicate *28*.
Mesmer, Otto 27.
Métal Hurlant 92, *92*, 106, 108, 118, *118*, *123*.
Météor 59.
Métropolis 54.
Mézières, Jean-Claude 88, 106, *107*.
Michel Vaillant 77.
Micheluzzi, Attilio 121.
Mickey Mouse 33, *33*, 45, *45*, 55.
Milano Libri 90.
Mille et une nuits, les 22.
Miller, Frank *96*, 111, *111*.
Miroir-Sprint 54.
Miss Chicas 81.
Mistinguett 35.
Mitacq 74.
Mitou 34.
Modeste et Pompom 77.
Modesty Blaise 59, *59*.
Moebius (voir Giraud, Jean).
Molinari 59.
Molino, Walter 55, 56.
Moliterni, Claude 91, *91*.
Mom'Homenade 84.
Mon oncle d'Amérique 99.
Monde mutant 97.
Monk, Jack 59.
Monsieur Poche 34.
Monsieur World 85.
Montellier, Chantal 118.
Moon Knight 111.
Moore, Alan 109, 111, *112*.
Moore, Ray 46, *46*.
Mora, Victor 81.
Morchoisne 92.
More Fun Comics 51.
Mormoil 92.
Morning 127.
Morris 72, *74*, *90*.
Morrow, Cray 84.
Mort Cinder 95, *95*.
Mortadelo y Filemon 95.
Moscoso 84.
Mosley, Zack 50.
Mouchot, Pierre 59.
Mr Natural 84.
Mulatier 92.
Muñoz, José 112, 122, *123*.
Murphy, Willie 84.
Mussino *18*.
Mutt and Jeff 24, *24*.
Mystère de la grande pyramide, le 76.
Mystery in Space 67.
Nadar 14.
Nasdine Hodja 57.
Natacha 74.
National Cartoonist Society 106.
National Lampoon 85.
Naufragés du temps, les 107.
NEA Service *28*.
Neutron 94.
New Fun 49.
New Mutants 111.
New York *90*, *96*, 106.
New York Journal, the 20, 21, 25, 27, 28.
New York Mirror, the 29, 50.
New York News *28*.
New York Sun 50.
New York World, the 20, *20*, 21.
Newlyweds and their Baby, the 24.
Newspaper Comics Council 64.
Nick Fury 95.
Nicoulaud 105.
Niézab 59.
Nikopol *103*, 106.
Nodell 51.
Norvège 53.
Nowlan, Philip Francis 32, *32*.

O

O'Donnell, Peter 59.
O'Groj *124*, 125, *125*.
O'Neil, Dan *85*.
O'Neill, Harry 33.
Objectif Lune 37.
Oesterheld, Hector 95.
Offenstadt, Claude 90.
Oland, Warner 46.
Ongaro, Alberto 80.
Opera Mundi *53*.
Opéra de papier, un 79.
Opper, Frederic Burr 21, *85*.
Orion, le laveur de planètes 106, *107*.
Orlando, Joe 84.
Otomo 126.
Oumpah-pah 77.
Ours Prosper, l' 34.
Outcault, R. F. 20, *21*.

P-Q

Paape, Eddy 74, 77.
Palacios, Antonio 95, 113, *114*.
Parc Astérix *87*.
Paris 90.
Parker, Brant 71, *71*.
Partie de chasse 124.
Pas de Sida pour miss Poireau 89.
Passagers du vent, les 114, *114*.
Patrouille des castors, la 74.

Pays-Bas 18.
Peanuts 70, *70*.
Pedrazza 80.
Pedrocchi, Federico *55*, 56.
Peellaert 90, 91.
Peeters, Benoit 106.
Pekka puupaa 19.
Pellos 54, *54*.
Pep 105.
Pepito 59.
Peter Pan 125.
Pétillon *112*, 113.
Petit Cirque, le 89.
Petit Français illustré, le 15.
Petit Riquet 59.
Petit Vingtième, le 35.
Petits Hommes, les 74.
Petra Chérie 121.
Pett, Norman *59*.
Peyo 74, *74*.
Phantom, the 46, *46*, 53, *63*.
Phénix 90.
Phil 105.
Philémon 88, *89*.
Picasso, Kiki *104*.
Pichard 91.
Pieds nickelés, les 16, 17, *17*, 24, *54*.
Pierrot 54.
Pif le chien 57.
Pif-Gadget 91, *91*, 124.
Pilote 83, *83*, 86, *86*, 87, *87*, 88, 89, *89*, 91, 92, 106, 108, *123*.
Pim, Pam, Poum (voir *Katzenjammer Kids*).
Pinchon 16.
Pionniers de l'espérance, les 42, *56*, 57.
Pipo 59.
Placid et Muzo 57.
Planet Comics 52.
Playboy 62.
Ploog, Mike 96.
Plop! 63.
Poe, Edgar 96.
Pogo 71, *71*.
Poïvet, Raymond *42*, 57, *57*.
Pologne 19.
Pom et Teddy 77.
Poncho Libertas 56.
Pop Art 89.
Popeye 29, *29*, *31*, 32, *99*.
Popol et Virginie 35.
Portugal 19, 108.
Pratt, Hugo 80, *90*, 91, *91*, 94, *94*, 112, *115*, 116-117, 120, *122*, *123*.
Pravda la Surviveuse 91.
Prentice, John *42*, 69.
Prince Valiant 46, *47*, 50, 53, *99*.
Princesse Uranus 94.
Privé d'Hollywood, le 113.
Professeur Nimbus, le 54.
Puck 19.
Pulgarcito 81.
Pulitzer, Joseph 20, *20*, 21.
Punch 19, *19*.
Quatre Fils Aymon, les 77.
Quella-Guyot, Didier *17*.
Quéquette Blues 118.
Quête de l'oiseau du temps, la 108, *108*.
Quick et Flupke, gamins de Bruxelles 35.
Quim e Manecas 19.
Quino 95.

R

Rabier, Benjamin 16, 123.
Rackham, éditions 124.
Radio Fun 56.
Radio Patrol 41.
Radio-Luxembourg 86.
Rahan 91.
Rantanplan 73.
Ranxerox 110, *110*.
Raymond Calbuth 119.
Raymond, Alex *39*, *41*, 42, *42*, 43, 52, 69, 81, *107*.
Red Barry 44, *44*.
Red Ryder 47, *57*.
Regard moderne, un 105.
Reiser 90, 118, *120*.
Remacle 74.
Remohi, Brocal 95, 108.
Resnais, Alain *99*.
Revue comique 14.
Reynolds, Marcia 52.
Ribambelle, la 74.
Ric Hochet 76, 77.
Rip Kirby 52, 69.
Ritt, William 41.
Rivière, François 112, *113*.
Rivière, Jacqueline 16.
Road Runner 29.
Rob-Vel 72.
Roba 74, *74*.
Robba 59.
Robbins, Frank 50, 68.
Robbins, Tina 84.
Robin des Bois 41.
Robinson 42, 43, 53.
Robinson Crusoé 41.
Rochette, Jean-Marc *119*.
Rodriguez, Branlio *81*.
Rodriguez, Spain 84, *85*.
Romano il legionnario 55.
Rombaldi, éditions 124.
Rome, salon 90, *124*.
Romeo Brown 59.
Rosinski 108, 125.
Rubino, Antonio 18.
Rubrice-à-brac, la 86, 87.
Rupture 118.

S-T

Sad Sack 68.
Saga de Xam, la 91.
Saint, the 43.
Saint-Jean-de-Luz *16*.
Saint-Louis *20*.
Saint-Ogan, Alain 34, *34*, 123.
Salammbô 93.
Sambre 106.
Sam Pezzo 112.
Sampayo 122, *123*.
San Diego, foire 90.
San Francisco 84, *85*.
San Francisco Chronicle, the 24.
Satanik 81.
Saturday Evening Post 40.
Saudelli, Franco 120.
Savage Pencil 105.
Sawyer, Buz 50.
Scarlett Dream 90.
Schmidt, Charlie *41*.
School of Visual Arts *90*.
Schtroumpfs, les 61, 74, *74*.
Schuiten, François 106.
Schultheiss, Matthias 122.
Schulz 70, *70*, *71*.
Scorchy Smith 33, 50, 68, 69.
Scott, Walter 46.
Sécession, guerre de *114*.
Secret Agent X-9 41, 42, *42*, 50.
Secret de l'espadon, le 76.
Seculo Comic 19.
Seduction of the Innocents, the 64.
Segar, E. C. *29*, *85*.
Semaine de Suzette, la 16, *16*.
SERG, éditions 90.
Sergeant King of the Royal Mounted 46.
Sergent Kirk 94, *94*.
Seron 74.
Serpieri, Paolo
Eleuteri 120, *121*, 125.
Severin, John 63, 84.
Shelly 51.
Shelton, Gilbert 65, 84, 85, *85*, 105.
Sheridan, Dave 85.
Shônen Jump 126.
Show Girl 32.
Showcase 51.
Shuster, Joe 48.
Sickles, Noel 68.
Siegel, Jerry 48, 51.
Sienkiewicz, Bill 111, *111*.
Signor Spartaco 121.
Silly Simphonies 45.
Sin City 111.
Sio 95.
Slippy 28.

Smiling Jack 50.
Smith, Barry 107.
Smith, Sidney 26.
Société d'études des littératures dessinées, la 89.
Sokal 113.
Solé 92.
Soleil Productions, éditions 124.
Sommer, Manfred 112.
Sondags-Niss 19.
Sorry 94.
Spectre, the 51, *51.*, 67.
Spider-man 66, *66*, 96.
Spiegelman, Art 84, 97, *97.*
Spielberg, Steven *99.*
Spirit, the 49, *49*, *65.*
Spirou 61, 91, *91.*
Spirou et l'Aventure 105.
Squeak the Mouse 121.
Star Wars 97.
Stars and Stripes 56.
Steinbeck, John 45.
Stephanie Starr 96.
Steranko, Jim 95.
Steve Canyon 52, 69, *69.*
Strange Adventures 67.
Striebel, John H. 32.
Submariner 96.
Substance and Shadow 19.
Suède 19.
Sullivan, Pat 27, *27*, *31.*
Super Pulgarcito 81.
Superboy 67.
Superman 48, *48*, 50, 67, 96, *99*, 127.
Surprise 105.
Survivante, la 107.
Swamp Thing 96.
Swarte, Joos 35, *97*, *105.*
Sybilline 74.*Taar* 108.
Tales of the Crypt 62.
Taliaferro, Al 45.
Tamburini 110.
Tamine, Jean-Pierre 118.
Tanguy et Laverdure 86.
Tante Lenny présente 105.
Tardi, Jacques 92, *97*, 108, *108*, 118, 125.
Targa 59.
Tarou 59.
Tarzan 13, 29, *29*, *32*, 42, 46, *47*, 52, 54, 56, *63*, 69, *90*, *99.*
Terry and the Pirates 44, *45*, 50, 52, *69.*
Terry, John 33, 50.
Tex 80.
Tex Willer 114.
Thé Jong King 105.
Théorème de Bell, le 122.
Thimble Theater 29.
Thing, the 65.
Thomas, Roy 96.
Thor 66.
Thorgal 108, 125.
Tibet *76*, 77.
Tif et Tondu 72, 73.
Tiffany Jones 59.
Tillieux 74.
Tim Tyler's Luck 28, *28*, 50, 52, *63.*
Tintin 35, *35*, *37*, 52, 54, 61, 73, 76, 77, *77*, *90*, *91*, *99.*, 124.
Tintin au Congo 35.
Tintin en Amérique 35.
Tintin et le Temple du soleil, le 76.
Tintin reporter du Petit Vingtième au Pays des Soviets 35, *37.*
Tofano 18.
Tom and Jerry 29.
Tom Ficcazaso 80.
Tom-X 59.
Tommy 94.
Töpffer, Rodolphe 14, *14*, 15, 18.
Topolino 55.
Torpedo 113, *123.*
Torres, Daniel *105.*
Toti et Serpentin 34.
Totor C. P. au pays des hannetons 35.
Tourcoing 59.
Tousse Bourin 118.
Traini *94.*
Tramber 119.
Trashman 85.
Trinca 95, *95.*
Trois Mousquetaires du maquis, les 56.
Tronchet *119.*
Trondheim, Lewis *124*, 125, *125.*
Trump 64, 84.
Tuthill, Harry J. 26.
Two Fisted Tales 63.
Tygodnik Ilustrowany 19.

U – V

Uderzo, Albert 77, 86.
Un homme, une aventure 104.
Underground, mouvement 83, 84, 105, *105*, 109.
Union Feature Syndicate 29, *29.*
URSS 19.
V for Vendetta 109.
Vadim, Roger 91, *101.*
Vaillant 56, *56*, *89*, 91.
Valentina Rosseli 94, *101.*
Valérian 88, 106, *107.*
Valvoline 121.
Vampirella 84, 85, 96.
Van de Velde *90.*
Van den Bogaard *105.*
Van Hamme 108, 113, 125.
Vance 113, 125.
Vandersteen, Willy *65*, 76, 77.
Vault of Horror, the 62.
Vécu 115.
Vents d'Ouest 124.
Verdier, Edward 32.
Veyron, Martin *101*, *119.*
Vibora, el 105, *105*, 125.
Vicomte, Laurent *108.*
Vie et mésaventures du savant Cosinus, les 15.
Vie privée et publique de Mossieu Réac 14.
Viêt-nam, guerre du 51, 69.
Vieux Nick et Barbe Noire 74.
Vigor 59.
Violeff 118.
Viper 105.
Virus, il Mago della Foresta Morta 56.
Vitorioso, il 55.
Voce della Luna, la 122.
Voss 92.
Voyage à Tulum 122.
Vr Huell, Alexander 18.
Vuillemin 118, *120.*

W – X – Y – Z

Walker, Mort 68.
Walthéry 74, 92.
Warner 40.
Warren, James *64*, *85.*
Warrior 109.
Watchmen, the 111, *112.*
Watterson 119.
Weird Fantasy 62.
Weird Science 62.
Weissmuller, Johnny *99.*
Wertham, Frederic 64.
Whiz Comics 48.
Will 72.
Will Sparrow, il pirata del cielo 55.
Willem 105.
Williams, Robert 84.
Williamson, Al *42*, 63, 85, *85.*
Winkler, Paul 52.
Winnie Winkle 26, *26.*
Wise Little Hen, the 45.
Wizard of Id, the 71, *71.*
Wolinski 90.
Wolverton, Basil *85.*
Wonderwoman 67, 127.
Wood, Wallace 63.
Wrightson, Bernie 84, 96.
X-Men 66, *67.*
XIII 113, *113*, 125.
Yak 59.
Yank 56.
Yann *106.*
Yellow Dog 84.
Yellow Kid, the 20, *21*, 64.
Yoko Tsuno 74.
Young Buffalo Bill 33.
Young, Chic 32.
Young, Lyman 28.
Yves le Loup 57.
Zap 83, 84, 85, *85.*
Zarra 106.
Zerboni *94.*
Zig et Puce 34, *34*, 35, 52.
Zippy the Pinehead 84.
Zoo Zijner 18.
Zorry Kid 80.

CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

Albert-René 77b, 86-87h. Albin Michel 106b, 112b, 118, 120h, 122, 145. Archive Photos/American Stock 20m. Audie 92b. Bagheera 121b. Cahiers du cinéma 98, 99, 100, 101. Cartoons Créations 61, 74 hg. Casterman 1er plat, 77h, 91bg, 104-105m, 109d, 114-115b, 116-117, 123, 124b, 125b. Chicago Tribune 26h, 49b. Chicago Tribune/New York News Syndicate 45m, 137, 139. Cid 80-81b. Corno 80h. Corriere dei Piccoli 18h, 18b. D.C. Comics 38, 48h, 48m, 48-49b, 50-51b, 51b, 63h, 96h, 112h. D.R. Dos, 1-9, 14h, 14b, 19h, 20h, 30-31h, 30g, 30-31b, 30m, 31m, 34b, 41, 49h, 56-57, 57h, 64b, 75, 85b, 90mg, 90md, 107b, 128, 136, 138, 143. Daily Mirror 59mg, 59md. Dargaud 11, 82, 86m, 87bg, 87bd, 89h, 89b, 102, 107h, 109g, 112b, 113h, 114h, 125h, 130, 132, 135. Dargaud Benelux 4e plat, 76h, 112, 113b. Doncel 95mg. Dupuis 72h, 73h, 74hd, 74bd, 74bg. E.C. Comics 60, 62, 63b, 64h, 83, 84h, 84-85h, 84b, 85h, 137. Edgar Rice Burroughs/U.F.S. 28-29b, 52-53b. Field Newspaper Syndicate 69. Flammarion 97h. Futuropolis 34h, 43b, 104h, 104mg. G.P./Gallimard 58. Gamma 37m. Gauthier-Languereau, Paris 16. Glénat 54, 65, 95md, 96-97b, 106h, 108, 115h, 119h., 123h Glénat/Mash Roon/Kodansha 126. Glénat/Bird Studio/Shueisha 127m. H.C. Fisher 24-25h. Francisco Hidalgo 147. Hogarth 68. I.P.C. 59h. Il Vittorioso 55h. Ivaldi 81h, 94m. E.-P. Jacobs 78, 79. King Feature Syndicate distribué par R.M.P. 12, 21b, 24b, 25b, 27g, 27d, 28h, 29m, 33h, 39, 42m, 42-43h, 44h, 44b, 46b, 52m, 129. L'Audace 55m. Le Lombard 76b, 77b. Humano SA-Genève-Les Humanoïdes associés 91h, 92h, 93, 94m, 103, 118, 119bg, 120b, 121mg. Librairie Armand Colin, Paris 13, 15h. Marvel Comics 51h, 66, 67hg, 67hd, 67b, 111. McNaught Syndicate 47b, 50h. Milano Libri 94h. Mondadori 80bg. Morris 1996 1er plat, 72-73b. Moulinsart S.A. 35m, 35b, 36, 37h, 37b. New York Herald 22g, 22d, 23h, 23b. New York Sun Inc. 21h. Norma editorial 121b. North-America Syndicate 71b. Publishers Hall Syndicate 71h. S.P.E. 17h-b, 17m. Stock 88. Tribune Media Service 26b, 40g, 40d. United Feature Syndicate 70m. Vaillant 91bd. Vents d'Ouest 127h. The Walt Disney Company, par autorisation spéciale 32-33b, 45h, 53m, 55b.

REMERCIEMENTS

Les auteurs et l'éditeur tiennent à remercier tout particulièrement François Bokor (Graphilit), Jérôme Angoin (The Walt Disney Company), Isabelle Matton (Albert René), M. Vandersticheln (Lucky Luke Licensing), E. R. Burroughs Inc., Claude Gendrot, Thierry Martens et Christine Vanhoutte (Dupuis), Martine Vienne (Le Lombard), Fabienne Roussel (Stock), Hervé Desinge et Elisabeth Harroche (Albin Michel), Didier Platteau et Anna Tancredi (Casterman), Jean-Christophe Delpierre (Audie), Martine Ullmann et Elsa Devoyer (Les Humanoïdes associés), Jacky Goupil (Vents d'Ouest), Quipos, Claude de Saint-Vincent (Dargaud), Anne Bellen (Moulinsart S.A.), Marya Smirnoff et Michelle Henry (Bagheera), Mike Obson (Marvel Comics), Librairie Armand Colin, Georges Itin et Pierre Gaucher (KFS distribué par RMP), Chantal d'Aulnis, Ella Wells et Joe Orlando (DC Comics), Jean-Patrice Renard (Glénat), José Muñoz, Thierry Groensteen, Jean-Pierre Mercier, Martine Sibille (Centre national de la bande dessinée et de l'image, Angoulême), Philippe Goddin (Fondation Hergé), David Caméo (Centre national des arts plastiques), Jan De Pooter et Franz Van Cauwenbergh (Centre belge de la bande dessinée, Bruxelles), Bédouard François, Raphael Martinez (Norma Editorial), David Pascal (National Cartoonist Society), Rinaldo Traini (Comic-Art), Marjorie Alessandrini, Marc Duveau, Jean-Claude Glasser et Marion Vidal, Bell Syndicate, Sergio Bonelli, Creators Syndicate, *The Daily Mail*, *The Daily Mirror*, Editor Press Service, E.C. Comics, *The Evening Standard*, Futuropolis, Gautier-Languereau, *Il Giornalino*, Ledger Syndicate, McCay and Richardson Features, McClure Syndicate, McNaught Syndicate, NEA Syndicate, Post Hall Syndicate, The Rajah Press, S.P.E., *Standaard*, Tribune Media Service et Fershid Bharucha.

THE PROPERTY OF VARNDEAN COLLEGE LIBRARY BRIGHTON & HOVE

EDITION ET FABRICATION

DÉCOUVERTES GALLIMARD
DIRECTION : Pierre Marchand et Elisabeth de Farcy.
GRAPHISME : Alain Gouessant. FABRICATION : Violaine Grare. PRESSE ET PROMOTION : Valérie Tolstoï.
LES AVENTURES DE LA BD
EDITION : Nathalie Reyss. MAQUETTE : Laure Massin (Corpus) et Dominique Guillaumin (Tem. et Doc).
ICONOGRAPHIE : Nathalie Reyss. LECTURE-CORRECTION : François Boisivon et Jocelyne Marziou.
PHOTOGRAVURE : A.E.C. MONTAGE PAO : Paragramme et Dominique Guillaumin.

Withdrawn from stock
Varndean College LRC

Table des matières

I UNE FORME ÉLABORÉE DE LA NARRATION EN IMAGES

14 Premiers dessins, premiers gags
16 Pour les petites filles et les petits garçons
18 Fumetti et Cartoons
20 Les lectures du dimanche
22 Au pays des rêves
24 En famille
26 L'incursion du dessin animé
28 Exotismes
30 De la planche au grand écran
32 Intégrer tous les genres
34 Les deux maîtres
36 Le studio Hergé

II DES HÉROS ET DES MYTHES

40 L'influence d'Hollywood
42 Alex Raymond, homme complet
44 L'âge d'or
46 L'aventure chevaleresque
48 Justiciers masqués
50 Au secours de la patrie
52 Le débarquement
54 Le modèle américain
56 La presse d'après-guerre
58 Le renouveau européen

III MODERNISATION, CENSURE ET REMISE EN CAUSE

62 EC Comics décape
64 Travail en équipe
66 Des nouveaux super-héros
68 Au nom de la loi
70 Psychanalyses en cases
72 Les amis de Spirou
74 De futurs classiques
76 Les cousins de Tintin
78 Le travail de Jacobs
80 La BD populaire

LE PASSAGE À L'ÂGE ADULTE

84 Les Comics des Sixties
86 Autour d'Astérix
88 Utopies
90 Reconnaissance officielle
92 Le monde de Moebius
94 Les Latins s'émancipent aussi
96 Des Comics pour réfléchir
98 Le cinéma aime les héros de BD
100 Adaptations diverses

LE 9E ART SANS FRONTIÈRE

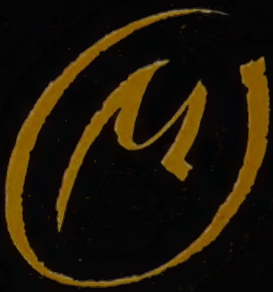
104 La nouvelle ligne claire
106 Les belles de la SF
108 Plongées dans le fantastique
110 De grands illustrateurs
112 Tous les polars
114 Le temps Vécu
116 La leçon du maître
118 Humour à la française
120 Séducteurs et séductrices
122 Le nouveau noir et blanc
124 Les grands de demain
126 L'ère manga

TÉMOIGNAGES ET DOCUMENTS

130 Lire une BD
136 BD et censure
138 Un art du XXe siècle
142 Collectionner les bandes dessinées
144 Centres et festivals
146 Annexes

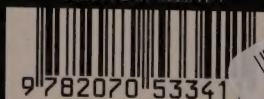
VARNDEAN
COLLEGE

LEARNING
RESOURCE CENTRE



Art populaire par excellence, issu de son temps et tourné vers son temps, la bande dessinée appartient pleinement au XXe siècle. *Comics* aux Etats-Unis, *historietas* en Espagne, *fumetti* en Italie, elle couvre le monde entier. Depuis les premières bandes publiées dans la presse, la BD s'est émancipée, elle engendre ses premiers héros, ses premières séries. Autour des *comic books* américains, des magazines et des albums en Europe, la bande dessinée séduit aujourd'hui tous les publics car elle a adopté tous les genres, le fantastique de *Flash Gordon* à *Arzach*, l'humour des *Peanuts* à *Gaston Lagaffe*, l'aventure avec *Tintin*, *Astérix*, *Corto Maltese* et *Les Passagers du vent*... Claude Moliterni, Philippe Mellot et Michel Denni nous entraînent de bulles en bulles pour revivre les aventures de la BD.

A 53341
ISBN : 2-07-053341-7



KP-210-733

catégorie 5